ISSN 1516-6260
9 771516 626008 00102
EDITORA 20 Anos EUROPA
Nº 102 • Ano 9 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Julho 2007

Playstation

Dicas e Truques para

www.gameblog.com.br

PROMOÇÃO PLAYSTATION 3

Você queima seus neurônios mas pode ganhar um PS3

DETONADOS

PS2 SHREK 3

Dicas infalíveis para vencer todas as fases e encontrar cada um dos itens secretos

PS2 DAWN OF MANA

Roteiro completo e estratégias para vencer todos os chefes

DETONADO

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

PS2

Guia para desvendar os enigmas e encontrar os itens secretos. Inclui explicações gráficas para facilitar sua exploração

PS2 SILENT HILL 4

Solução de todos os quebra-cabeças e dicas para conseguir os finais secretos

PRO EVOLUTION SOCCER WINNING ELEVEN 2008

Os primeiros detalhes da nova geração de futebol

PS3 MULTIMÍDIA

Tudo sobre a atualização que conecta PSP ao PS3

Aproveite todos os recursos sonoros de seus games com os

Super Combos Edifier

Caixas de som Edifier. O seu jogo com mais emoção!

The Audio Artist

www.edifier.com.br

Peça Caixas Edifier X200 + mp3 512 X-Sound! + PlayStation®2 = Preço Especial

Peça Caixas Edifier E2100 + mp3 512 X-Sound! + Wii™ = Preço Especial

Peça Caixas Edifier E3100 + mp3 512 X-Sound! + PLAYSTATION 3 = Preço Especial

Compre seu Combo preferido nas redes de lojas:

São Paulo:

UZ GAMES.com

GAME PLANET .com.br

Campinas:

IG

www.inicialgames.com.br

Brasília:

SUPER GAMES

www.lojasupergames.com.br

PlayStation

Julho/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior
Assistente de Arte: Bruno Ramalho
Revisão de Texto: Mariana Russo

Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Cristina Sayuri, Fernando Wiek, Gabriela Isgroi, Gustavo Petró, Leonardo Bussadori, Lívia Capeli, Makotron e Matheus Bourg.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes, Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz, Elisangela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Mari Ehrentreich, Liliam Lemos, Anne Iris, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

Parabéns, Lara!

COM 38 ANOS NAS COSTAS (região bem torneada, por sinal), Lara Croft continua uma delícia de mulher e ainda têm fôlego de sobra para aventuras. A musa é muito especial para a **Dicas & Truques para PlayStation**, afinal esta edição é a décima terceira vez que a heroína estampa nossas capas com as suas belas curvas e olhar penetrante.

Homenagear a parceria da Lara com a **D&T** tornou-se uma questão de honra para a nossa redação e a galera decidiu que, para isso, nada seria mais oportuno do que criar um detonado especial sobre *Tomb Raider Anniversary*, o novo game da arqueóloga virtual. O resultado certamente vai deixar a musa orgulhosa: o guia revela todos os segredos da nova aventura, ensina a coletar cada um dos tesouros secretos e inova os conceitos de "detonado" com informações gráficas, recurso que ensina de forma dinâmica à executar as peripécias acrobáticas nos cenários. Você merece, Lara. E você também, caro leitor.

A galera só parou de pensar nas curvas da Lara quando um evento inesperado chamou a atenção de todos: a Konami decidiu finalmente revelar as primeiras informações sobre *Pro Evolution Soccer 2008*, game que vai marcar a estréia de *Winning Eleven* no Play 3. A divulgação aconteceu no dia em que esta edição já estava na porta da gráfica, mas não podíamos deixar de contar para você, em primeira mão, que o game vai usar uma tecnologia inédita de inteligência artificial. Esta nova ferramenta vai permitir que os times controlados pelo computador aprendam a combater as técnicas dos jogadores. Se você é um daqueles jogadores que usam macetes para fazer gols fáceis, já é hora de repensar as suas estratégias.

Enquanto você curte as novidades e serviços desta edição, fica aqui o nosso "tchau!": estamos com os passaportes e malas prontas para viajar para a E3, evento que acontece nos EUA e onde serão revelados os games mais quentes deste ano. Na verdade, é apenas um "até logo", pois na próxima edição estaremos de volta com uma reportagem completíssima sobre a E3. Até lá!

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

ilustração: Makotron

Loucos por Play
Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

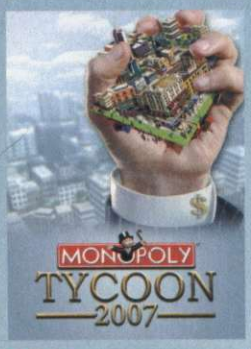
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

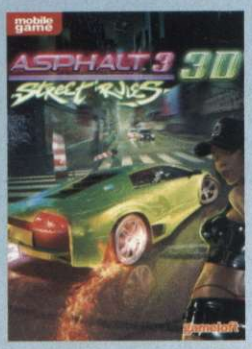
Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

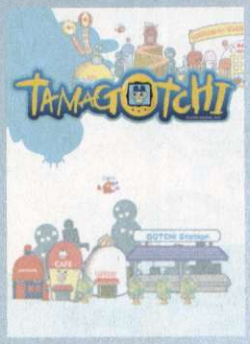
Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

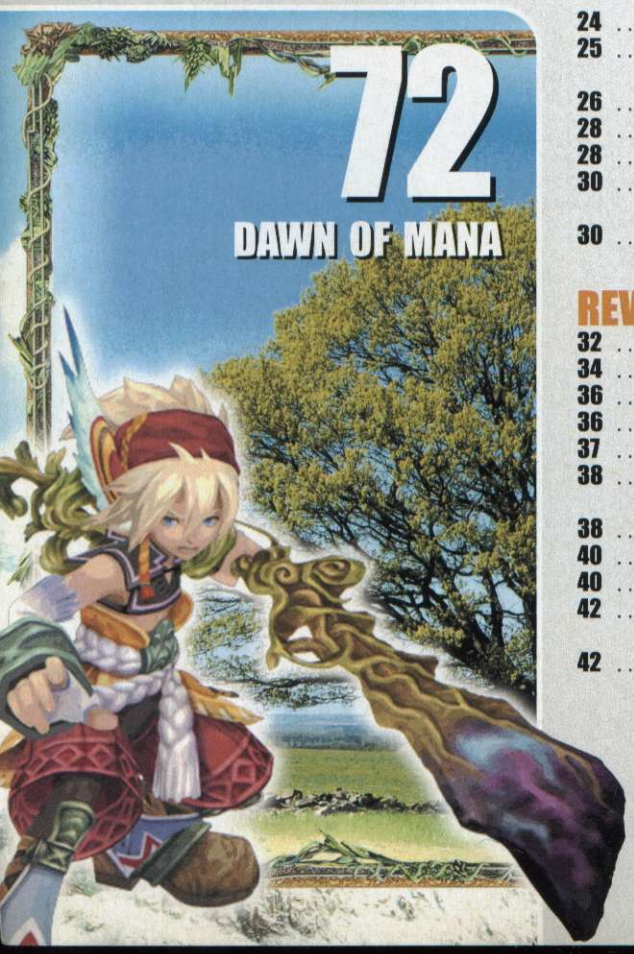
SUMÁRIO

CAPA

46 . . . .Shrek the Third (PS2)
60 . . . .Tomb Raider Anniversary (PS2)
72 . . . .Dawn of Mana (PS2)
80 . . . .Silent Hill 4: The Room (PS2)

GERAL

86 . . . .Compras
10 . . . . .Fala Galera!
54 . . . .Garota PlayStation
96 . . . .Hora do Reset
14 . . . . .Mundo PlayStation
53 . . . .MiniPôster - Need for Speed: ProStreet
08 . . . .Promoção
43 . . . .Review que ninguém viu
88 . . . .Superteste
90 . . . .Trash Zone



PREVIEWS

20 . . . .Pro Evolution Soccer 2008 (PS3, PS2, PSP)
22 . . . .Need for Speed ProStreet (PS3, PS2, PSP)
24 . . . .Guitar Hero III (PS3, PS2)
25 . . . .Guitar Hero Encore: Rocks The 80s (PS2)
26 . . . .FIFA 08 (PS3, PS2, PSP)
28 . . . .LittleBigPlanet (PS3)
28 . . . .EndWar (PS3)
30 . . . .The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena (PS3)
30 . . . .Pain (PS3)

REVIEWS

32 . . . .Spider-Man 3 (PS3)
34 . . . .Crush (PSP
36 . . . .Surf's Up (PS2)
36 . . . .Art of Fighting Anthology (PS2)
37 . . . .The Plan (PS2)
38 . . . .Pirates of the Caribbean at World's End (PS2, PSP)
38 . . . .Odin Sphere (PS2)
40 . . . .Valhalla Knights (PSP)
40 . . . .Heatseeker (PS2)
42 . . . .Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon (PSP)
42 . . . .Hack//G.U. vol. 2// Reminisce (PS2)

ESPECIAL

58 . . . .Uma família integrada
91 . . . . .Transfira saves usando a entrada USB

DETONADOS

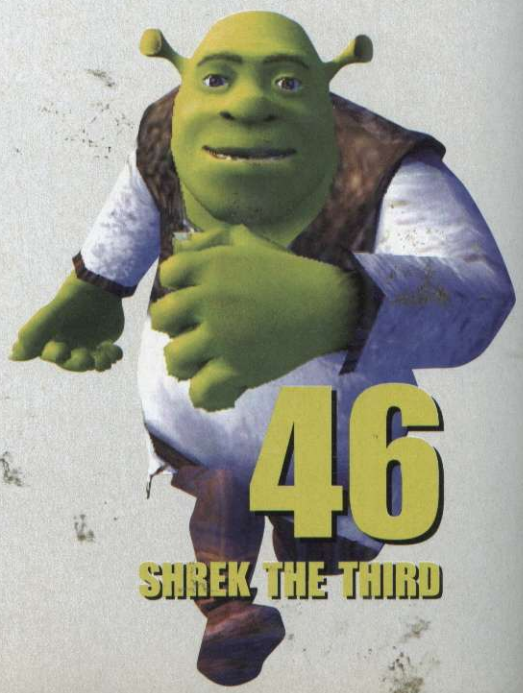
46 . . . .Shrek the Third (PS2)
60 . . . .Tomb Raider Anniversary (PS2)
72 . . . .Dawn of Mana (PS2)
80 . . . .Silent Hill 4: The Room (PS2)

DICAS PS2

92 . . . .Angel Blade: Neo Tokyo Guardians (PS1)
92 . . . .Apocalypse (PS1)
92 . . . .Arkanoid Returns (PS1)
92 . . . .Asteroids (PS1)
92 . . . .Avatar the Last Airbender (PS2)
92 . . . .EA Replay - Wing Commander (PSP)
92 . . . .Full Auto 2: Battlelines (PSP)
92 . . . .God of War II (PS2)
92 . . . .Headhunter (PS2)
92 . . . .Minority Report (PS2)
92 . . . .MX vs. ATV Unleashed: On the Edge (PSP)
92 . . . .Silent Hill 3 (PS2)
93 . . . .Soul Reaver 2: Legacy of Kain (PS2)
93 . . . .State of Emergency 2 (PS2)
93 . . . .Tim Burton's The Nightmare Before Christmas (PS2)
93 . . . .TMNT (PS2)
93 . . . .Tony Hawk's Downhill (PS2)
93 . . . .Urban Chaos: Riot Response (PS2)
93 . . . .Zone of the Enders: the 2nd Runner (PS2)

TRAPAÇAS

94 . . . .Cold Fear
94 . . . .Cold Winter
94 . . . .Legend of Spyro: A New Beginning
94 . . . .Medal of Honor: Vanguard
94 . . . .Ratchet & Clank: Going Commando
94 . . . .Snowcross
94 . . . .Spider-Man 3



* vendas * cursos * assistência técnica

PS2 GAME BOY ADVANCE

Sua diversão de férias está na DRAGOON!

Play 3 é aqui com a gente!
Temos todos os vídeo games.
Todos os serviços com técnicos qualificados.
Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Play 2 Tuning: slim c/ HD
80 Gb +super-cooler!
informe-se com a gente!

curso: conserto de vídeo games!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Pague em até 24x!

Play2 R$590,

SEDEX

Losango Muito mais que crédito. MasterCard VISA

Dragoon Games
www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157
(Trav. Av.Sto.Amaro, alt. 1501) - Moema - São Paulo - Estacionamento no Local.

PROMOÇÃO

Lara Croft de férias

Prêmio: PS3 + controle original

Desenhe a heroína Lara Croft em uma situação de férias com a galera da D&T no Brasil

Capriche na criatividade e faça uma desenho com Lara Croft, a heroína da série *Tomb Raider*, curtindo suas férias no Brasil com a redação da **D&T**. Vale situar a musa nas praias do Rio de Janeiro, nas ilhas de Fernando etc. O que conta é a criatividade para concorrer ao PS3

Promoção Lara Croft de férias
D&T para PlayStation

Envie o cupom até 5 de agosto de 2007

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Lara Croft de férias – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de agosto de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com um desenho.
4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado dessa promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 105**, que estará nas bancas no dia 5 de setembro de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de janeiro de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PlayStation 3 com um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Resultado da promoção anterior

A **Promoção 100 Igual**, publicada na edição 100 da **D&T**, contou com a participação de milhares de leitores. Cruze os dedos e confira a seguir quais foram os vencedores das quatro promoções:

PROMOÇÃO 1: FRASE
Desafio: invente uma frase com estilo "pára-choque de caminhão" para comemorar a centésima edição da **D&T**.

1º Lugar - Rafael Nascimento Silva - Paraopeba/MG
Prêmio: 1 PS3 + 1 PSP + 1 jogo para PS2 + 1 camiseta

2º Lugar - Sérgio Fabricio Gomes da Penha - Campos/RJ
Prêmio: 1 PS2 + 1 jogo para PS2 + 1 camiseta

3º ao 20º colocado
Prêmio: 1 jogo para PS2 + 1 camiseta
- Afonso Júnior - Guarujá/SP
- André Luiz Toscano de Brito - Taguatinga/DF
- Eduardo Spanemberg Koetz - São Leopoldo/RS
- Everson Vinicius Chaves de Souza - Diadema/SP
- Fabiano Sena Rodrigues - São Vicente/SP
- Felipe Vioziel - Goiânia/GO
- Gabriel Brandão de Miranda
- Gilmar Fagundes Pereira
- Glaubson Luiz Sotero Lopes - Rio de Janeiro/RJ
- Karina Pereira Tomazini - Limeira/SP
- Lidiane Gomes dos Santos - São Paulo/SP
- Lucas de Souza Soares - Volta Redonda/RJ
- Lucas Kahwage de Albuquerque - RJ
- Luiz Carlos da Silva - Taboão da Serra/SP
- Marcelo Lopes Cerqueira - Mogi das Cruzes/SP
- Nilson Macedo Silve - Brasília/DF
- Sebastião Justino Machado - Vila Velha/ES
- Yuri da Silva Oliveira - Águas Lindas/GO

21º ao 27º colocado
Prêmio: 1 camiseta
- Cícero Romão da Silva - Parangaba/SP
- Fernando Benevides Militão - Fortaleza/CE
- Filipe Alves dos Santos Júnior - Valparaíso/GO
- Letícia Martins Montinho - Sorocaba/SP
- Lidiane Gomes dos Santos - São Paulo/SP
- Thiago Salis Lott - Belo Horizonte/MG
- Vinícius Machado dos Reis - Novo Hamburgo/RS

PROMOÇÃO 2: DESENHO
Desafio: criar um desenho mostrando como será a galera da redação da D&T quando chegar a edição 200.

1º Lugar - Alberto Martins Lopes - Várzea Paulista/SP
Prêmio: 1 PS3 + 1 PSP + 1 jogo para PS2 + 1 camiseta

2º Lugar - Ricardo Fernandes Maciel - Guarulhos/SP
Prêmio: 1 PS2 + 1 jogo para PS2 + 1 camiseta

3º ao 20º colocado
Prêmio: 1 jogo para PS2 + 1 camiseta
- Christian dos Santos Viana - Pelotas/RS
- Diego Larrea Duarte - Eusébio/CE
- Dimas Pereira Coura - Ponte Nova/MG
- Douglas Soares de Lima - São José dos Campos/SP
- Erik da S. Santos - Itapevi/SP
- Fernando dos Santos - Ponta Grossa/PR
- Israel Atanazio Veras Júnior/SP
- João Carlos G. Lima - Santo André/SP
- Marcelo de Sousa Braga - Contagem/MG
- Marcio Daniel Martins da Rosa - São Leopoldo/MG
- Marcio José Varini Bocchini - Catanduva/SP
- Mauricio Alaor Marcondes - Curitiba/PR
- Natália Dias de Casado Lima - Vila Velha/ES
- Rosilene da Silva - Barroso/MG
- Thiago Mikail Silva - Parapeba/MG
- Vitor Gabriel Coelho Ribeiro - Ribeirão Preto/SP
- Wellington batista da Silva Itaquaquecetuba/SP
- Welson Reis Mendes - Franco da Rocha/SP

21º ao 27º colocado
Prêmio: 1 camiseta
- Aparecida Alves - Indaiatuba/SP
- Elton Rodrigues Martins - Mogi das Cruzes/SP
- Gracie Aparecida de Oliveira Souza - Várzea Paulista/SP
- Jorgeane Machado dos Santos - Salvador/BA
- Leandro Samparo Fontaretti da Paz - São Paulo/SP
- Sebastião Aparecido Moretti - Marília/SP
- Tiago Emanuel de Oliveira - Campinas/SP

PROMOÇÃO ESTAGIÁRIO
Vencedor: Vitor Pareira Reis Fior - Araraquara/SP

PROMOÇÃO: PIRATAS DO CARIBE
1º ao 3º lugar
Prêmio: 1 game para PS2
- Jorge Henrique Neves - Sorocaba/SP
- Ronaldo Sérgio Mandú - Barroso/MG
- Victor Hugo Picarte Azevedo - Suzano/SP

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

DEVIDO AO GRANDE número de correspondências que a **Dicas & Truques para PlayStation** recebe todo mês, é impossível responder a todo mundo. Cartas e e-mails enviados à redação da revista serão respondidos apenas nas seções "Fala, Galera", "Chora, Galera" e "Trash Zone". Por isso, acompanhe sempre nossas seções de cartas.

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! Este é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós!

QUEM SONHA TEM QUE ACORDAR

Quero dar os parabéns a vocês por conseguirem alcançar a marca de cem edições publicadas e vendidas para nós, leitores. Com a sua permissão, queria conhecer a Bruna Spinola. Sei que 100% dos caras que lêem a **D&T** também querem, mas eu sou diferente. Em vez de querer um PS3 novinho e turbinado de vocês, gostaria mesmo de conhecê-la. E por esse motivo, faria qualquer coisa. Publiquem meu e-mail, pois preciso vê-la em carne e osso e conversar, entendê-la...mesmo que ela tenha um namorado. Ela é a mulher dos meus sonhos, tem um corpo mais que perfeito e, segundo vocês (que não são mentirosos), é uma pessoa igualmente bonita por dentro. Se fosse uma atriz mundialmente conhecida, ela não teria paz nem sossego por toda vida pelo jeito que é. Não me entendam mal, temos que insistir em nossos sonhos para nos realizarmos. E se não houver jeito de encontrá-la, mandarei quantos e-mails forem necessários. Para finalizar, quero pedir desculpas por irritá-los (se isso acontecer), pois, sem puxar o saco, a **D&T** será sempre a melhor revista de games do Brasil.

Mário Sérgio Ramos Filho
Jundiaí - SP

>> A Bruna é um avião, mas ela não é para o meu bico... e muito menos para o seu

Não ficamos irritados com seu e-mail. A única coisa que nos irrita é que as Garotas PlayStation nunca aceitam nossos insistentes pedidos para que permaneçam para sempre na redação e assim alegrar nossas tristes vidas. E se elas não dão mole para nós, por que dariam para leitores que nem as conhecem? Não leve a mal, Mário Sérgio, mas você está confundindo bastante as coisas: não tem essa de ver a Bruna ou qualquer outra Garota Play em carne (oba!) e osso (dá até pra roer...), conversar pessoalmente ou "entendê-la" (aliás, o que faz pensar que ela não é compreendida por aqueles que a cercam?). A D&T não é uma revista que promove encontros nem um "catálogo de modelos" que aceitam sair com aqueles que ficam encantados por elas. A seção "Garota PlayStation" é meramente um colírio para a parte masculina dos leitores e um martírio para a parte feminina, nada mais do que isso.
Quer um conselho de amigo? Aceite o fato de que a Garota Play é apenas uma folha de papel e pendure-a na parede. Melhor que a mulher dos seus sonhos é a mulher da sua vida, da sua casa, da sua cama. Pare com essa história de "vou mandar quantos e-mails forem necessários" que vai sobrar mais tempo para você tentar conhecer a Bruna.

>> Cadê o Trivella? Ninguém sabe. Dizem que arrumou um bico como sósia do Sidney Magal

MUDANÇA DE ENDEREÇO

Acompanho a revista tem uns oito meses e notei que o Trivella anda sumido. O que aconteceu com ele? Está de férias? Notei também que o editorial da edição 100 foi o Siqueira quem escreveu e na edição 101 foi o Martinez. O tom da revista mudou, a prosa, as reportagens... sem falar que o Leandro Rodrigues teve muito trabalho na última edição (meus parabéns a ele). Abraços a todos e parabéns pelas reportagens sobre o PS3.

Aparecida Santos
Via e-mail

Esse Trivella, viu... êta sujeitinho folgado! Tirou férias de um mês, ficou passeando, viajando e jogando videogame o dia inteiro de barriga pra cima enquanto a gente aqui ralava pra garantir o salário desse sanguessuga. Quando voltou, não tínhamos mais lugar pra esse boa-vida aqui e o mandamos para outras freguesias. Ele agora faz parte da equipe da NGamer Brasil, a mais nova revista de games da Editora Europa que só trata de assuntos relacionados à Nintendo. Mas volta e meia ela escreve nas páginas da D&T também. Inclusive em seções que você nem desconfia.

O FIM QUE NÃO É O FIM

Quero desabafar, estou com muita raiva. Detonei *God of War 2*, mas a minha ira já se compara a de Kratos. Estou p... da vida com o final do jogo! Isto é, se é que aquilo pode ser considerado um final! É um abuso com quem tem Play 2: para terminar o game, temos que ter um PlayStation 3? Ah, mas é uma @!*#+*$ de uma sacanagem mesmo!

Enio Aquino
Goiânia - GO

Em vez de escurecer seu coração com sentimentos negativos, por que você não agradece pelos bons momentos que teve com *God of War 1* e *2*? Em nossa opinião, foi uma excelente sacada deixar o final de GOW2 em aberto, aumentando ainda mais o desejo do público por outra seqüência. Se você fizer um esforço de memória, vai se lembrar que assim que o PS2 foi lançado, os donos de PS1 ficaram indignados pois o novo console era muito mais poderoso do que o anterior e custava os olhos da cara. Essa situação se repete a cada nova geração, Enio. Daqui a um tempo, o preço do PS3 vai baixar e muito mais pessoas vão poder comprá-lo. E aí o PS4 será anunciado e a história começa tudo de novo. Então, desencana e curta aquilo que você tem na mão hoje. O amanhã a gente deixa pra amanhã.

LANA GAMES

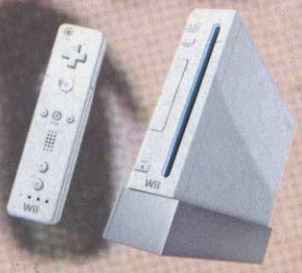
Desde 1998

PlayStation 3

Game Boy Advanced PS

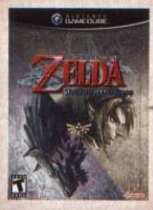
PlayStation 2

Wii



Nintendo Wii

NINTENDO DS



Game Cube

NINTENDO GAMECUBE

Eletrônicos e Cameras Digitais

Cobrimos Qualquer Oferta...

Acessórios Em Geral

AMERICAN EXPRESS · MasterCard · VISA · Diners Club International

Enviamos para todo Brasil...

Rua Santa Ifigenia, 180 - Loja 05
São Paulo - SP - CEP 01207-000

No Cartão em até 10x

Fone: (11) 3227-9585

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

Neo

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

>> Dark Sector

>> Blackside area 51

>> por Leandro Rodrigues

Esquenta os motores

>> God of War: Chains of Olympus

O maior evento de games vai começar. Conheça alguns games que vão participar

Completamente reformulada, a primeira edição na nova E3 acontece entre os dias 11 e 13 de julho em Santa Monica, nos Estados Unidos. A partir deste ano, a E3, que ficou conhecida como o maior evento de entretenimento eletrônico do mundo, muda de nome e adquire dimensões bem mais modestas.

A feira passou a se chamar E3 Media & Business Summit e será dedicada exclusivamente para quatro mil convidados e terá menos de 40 expositores – em seu auge, a feira recebeu quase 70 mil visitantes e centenas de expositores.

Entre os convidados estão quatro jornalistas da Editora Europa, todos preparados para trazer os detalhes da nova feira diretamente para a **D&T**.

Algumas empresas já disponibilizaram a lista de títulos que pretendem exibir por lá e a nova geração vai marcar presença forte com versões jogáveis de títulos importantes

>> LittleBigPlanet

>> Medal of Honor Airborne

O QUE AS PRODUTORAS VÃO EXIBIR NA E3

• 2K SPORTS
PS3: All-Pro Football 2K8, NBA 2K8 e NHL 2K8

• CAPCOM
PS2: Harvey Birdman: Attorney at Law e MotoGP '07
PSP: Harvey Birdman: Attorney at Law e Monster Hunter Freedom 2
PS3: Devil May Cry 4, Rocketmen: Axis of Evil, Super Puzzle Fighter II HD Remix e Talisman

• D3 PUBLISHER
PSP: Dead Head Fred
PS3: Dark Sector

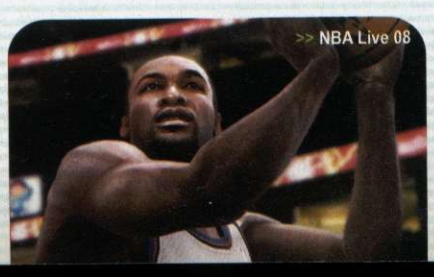
• DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
PS2: High School Musical: Sing It! **PS3:** Turok

• ELECTRONIC ARTS
PS2: Mercenaries 2: World in Flames
PS3: Army of Two, Medal of Honor Airborne, Mercenaries 2: World in Flames, NBA Live 08, The Orange Box e Skate

• LUCASARTS
PS2: Star Wars: The Force Unleashed
PSP: Star Wars Battlefront: Renegade Squadron.
PS3: Fracture, LEGO Star Wars: The Complete Saga e Star Wars: The Force Unleashed

• MIDWAY
PS2: Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja ProAm
PS3: Blacksite: Area 51, Stranglehold e Unreal Tournament 3

Mercenaries 2


>> NBA Live 08

Super Puzzle Fighter II HD Remix

>> Syphon Filter: Logan's Shadow

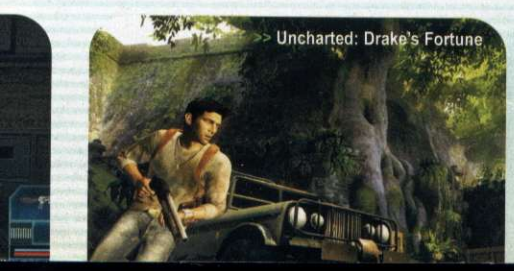
>> Army of Two

ndo

como *LittleBigPlanet*, *Drake's Fortune* e, reza a lenda, até *Killzone 2* finalmente vai dar as caras. Confira a lista completa de jogos do mundo PlayStation que serão exibição na nova E3 e acompanhe nossas impressões na próxima edição da **D&T** e através do Gameblog (www.gameblog.com.br).

• SONY
PS2: Buzz! The Mega Quiz, Buzz Junior! e Jungle Party
PSP: God of War: Chains of Olympus, Jeanne d'Arc, NBA '08, Pursuit Force: Extreme Justice, SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike e Syphon Filter: Logan's Shadow
PS3: The Eye of Judgment, Folklore, Heavenly Sword, Home, Killzone 2, Lair, LittleBigPlanet, NBA '08, Pain, Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction, SingStar, SOCOM Confrontation, Uncharted: Drake's Fortune e Warhawk

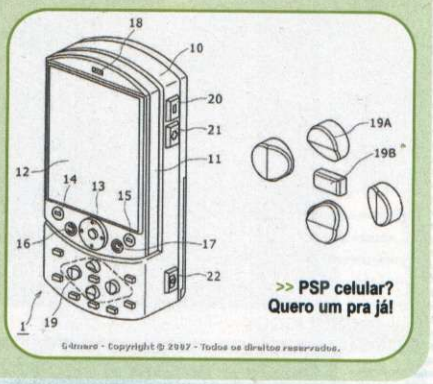
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PS3: High Stakes on the Vegas Strip: Poker Edition


>> Uncharted: Drake's Fortune

PATENTE SUGERE QUE PSP PODE VIRAR CELULAR

NO FINAL DE ABRIL, a Sony Ericsson solicitou um registro de patentes que deu pistas sobre o possível lançamento de um PSP com um celular integrado. Ainda segundo a patente, o aparelho teria uma tela rotacionada que tornaria o aparelho apto a rodar jogos. Ao realizar tal movimento, as teclas de discagem automaticamente mudariam para dar lugar aos controles do portátil.

Caso isso realmente aconteça, a Sony passará a ser concorrente direta do N-Gage, da Nokia, que será relançado nos Smartphones Nokia s60. Infelizmente, a Sony não quis se pronunciar sobre a patente e tudo continua sendo um simples rumor.



>> PSP celular? Quero um pra já!

Garoto acidentado vira herói de videogame

Jovem norte-americano entra no mundo de Ratchet & Clank: Tools of Destruction

JAMES WESTBROOK é um garoto norte-americano de nove anos que sempre sonhou em criar um jogo de videogame, uma de suas paixões. Infelizmente, o jovem sofreu um acidente de carro e perdeu os movimentos das pernas.

A sua tragédia o aproximou do seu sonho de participar do mundo dos games, graças à iniciativa do Extreme Makeover: Home Edition, show transmitido pela MTV nos EUA. O programa é famoso por transformar casas simples em residências luxuosas, mas no caso de James foi além. Após adaptar a casa da família Westbrook as necessidades de James e de seu pai, que ficou paralítico dois anos antes em uma missão militar no Iraque, o programa também convocou a equipe da Insomniac para criar uma versão virtual do garoto.

Cerca de 160 funcionários da produtora trabalharam durante uma semana inteira para modelar um personagem inspirado em James para participar do próximo game da empresa, *Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction*, que será lançado ainda este ano para PlayStation 3. Ryan Schneider, diretor de marketing da produtora, diz que ainda não foi definido como o personagem será usado no game travessão ele certamente será controlável.
É isso aí, James, esperamos que este seja o primeiro passo de um futuro produtor de jogos bem-sucedido.

>> James joga com seu alter-ego digital em sua nova casa

Curtas

CAMINHO INVERSO
Enquanto o PSP teve dezenas de jogos convertidos do PS2 para o PSP, aparentemente *Syphon Filter Dark Mirror*, criado para o portátil, pode fazer o caminho inverso. Ao menos é o que sugere o site americano EBGames, que colocou a versão do console de mesa à venda, com lançamento previsto para o mês de setembro no Ocidente.

QUAL É A MÚSICA?
A Harmonix, por meio um formulário postado no site oficial de *Rock Band* (www.rockband.com), está pedindo sugestões dos fãs para a escolhas de quatro músicas que serão escolhida para entrar no repertório final do jogo. Para quem não sabe, *Rock Band* é um game produzido pela Harmonix no qual o jogador usará vários instrumentos.

Playstation 3 pode ficar mais barato

Queda de preços de players de Blu-Ray pode baratear PS3

RUMORES E FATOS de todos os cantos apontam que, muito em breve, o PS3 ficará mais em conta. O primeiro a dar a pista foi Todd Greenwald, analista da Nollenberger Capital Partners, que prevê que o preço do PS3 deve cair cerca de 100 dólares até o mês de outubro.

Em seguida, a Sony anunciou uma redução de 100 dólares no preço do seu player de Blu-Ray modelo BDP-S300. Outros analistas afirmaram que o PS3 deve baixar seu preço em breve.

Por último, Ryoji Chubachi, presidente da divisão de eletrônicos da Sony japonesa, que declarou ao jornal japonês *Yomiuri Shinbun* que a empresa não descarta a possibilidade de uma redução de preço do PlayStation 3 em breve. Só nos resta cruzar os dedos e torcer para que alguma destas notícias realmente dê resultado e o preço do console realmente fique mais acessível.

GANHOU VIDA

>> A força jedi vai chegar ao PS3 em breve

Jogos que foram anunciados no mês de junho

JOGOS	CONSOLE	PREVISÃO
LEGO Star Wars: The Complete Saga	(PS3)	Final de 2007
Beowulf	(PS3)	2008
Spiderman: Friend or Foe	(PS3)	Outubro de 2007
Dynasty Warriors: Gundam	(PS3)	Outubro de 2007
Condemned 2: Bloodshot	(PS3)	2008
Midnight Club: Los Angeles	(PS3)	2008
Final Fantasy VII: Before Crisis	(PSP)	Não Definido
Ben 10: Protector of Earth	(PS2, PSP)	Final de 2007
Toy Golf 2	(PS2)	Novembro de 2007
The Simpsons	(PS3, PS2, PSP)	Final de 2007
Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	(PS2)	Julho de 2007
Torrente 3: The Protector	(PS2)	Não definido

PERDEU VIDA

Jogos que, por algum motivo, foram adiados ou cancelados

JOGOS	CONSOLE	STATUS
Half-Life 2 Black Box	PS3	Cancelado
Saints Row	PS3	Cancelado
Devil May Cry 4	PS3	Adiado
Frontlines: Fuel of War = Frontlines	PS3	Adiado
Shinjuku no Ôkami	PS2	Cancelado

>> Saints Row foi cancelado, mas a continuação sai no PS3

Curtas

BRASIL NO BURNOUT

A EA anunciou duas novas pistas para *Burnout Dominator* do PSP. Em uma delas, chamada de Carnival Point, é possível ver a bandeira do Brasil e também um calçadão que lembra o famoso de Copacabana. Não seria errado presumir que se trata do Rio de Janeiro. Essa pista já está disponível para download gratuito.

AGORA TUDO AMASSA

A edição de junho da revista francesa *Joypad* trouxe novas informações sobre *Gran Turismo 5*. Segundo a publicação, *GT5* terá todos os carros e pistas da edição anterior, além de novidades. A principal é que, finalmente, o game vai ter um sistema de simulação de danos e um inédito modo multiplayer online.

GOW 3 AINDA NÃO COMEÇOU

Em uma recente mensagem colocada no seu blog, Cory Barlog, diretor de *God of War II*, afirmou que os trabalhos para a produção de *God of War* para o PlayStation 3 ainda não começaram. Segundo o executivo, assim que ele tiver alguma novidade, fará questão de escalar uma montanha bem alta e gritar para todos.

Lista de preços

Todos os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony). A pesquisa de preços foi feita no dia 13 de junho, com o valendo aproximadamente R$ 1,93 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail hoje mesmo para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ART GAMES	(11) 6652-9996	_____	R$ 489,00	R$ 55,00	R$ 50,00	R$ 800,00
BIG GAMES	(11)3681-3807	R$ 1999.00	R$ 499.00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 849,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	R$ 3.400,00	R$ 700,00	R$ 66,00	R$ 66,00	_____
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.959,00	R$ 589,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 749,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 2.370,00	R$ 570,00	_____	R$ 55,00	_____
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 2.290,00	R$ 690,00	R$ 67,50	R$ 49,00	R$ 790,00
ESTRUTURA GAMES	(11) 3337-7045	R$ 2.400,00	R$ 499,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 850,00
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	R$ 2.490,00	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 55,00	R$ 850,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 2.400,00	R$ 499,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 800,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.959,00	R$ 789,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 859,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R$ 2.800,00	R$ 489,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	R$ 2.250,00	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 780,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 2.490,00	R$ 519,00	R$ 59,00	R$ 49,00	R$ 690,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2.999,00	R$ 899,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 859,00
MUNDO DOS GAMES	(11) 3311-8986	R$ 2.500,00	R$ 599,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 699,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.499,00	R$ 499,99	R$ 49,99	R$ 49,99	R$ 689,99
NETÚNIA	(11) 3825-7600	_____	R$ 699,00	_____	R$ 50,00	R$ 790,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 790,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 650,00	R$ 85,00	R$ 50,00	_____
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	R$ 2.400,00	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 3.000,00	R$ 599,00	R$ 75,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	R$ 2.300,00	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 70,00	R$ 850,00
RPG GAMES	(11) 3337-4590	R$ 2.500,00	R$ 480,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____
ROCK LASER GAMES	(11) 6631-9979	_____	R$ 650,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 800,00
SS GAMES	(11) 3328-6801	R$ 2.300,00	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 55,00	R$ 680,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.100,00	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$ 2.600,00	R$ 620,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 850,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 2.800,00	R$ 749,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 900,00
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 2.500,00	R$ 699,00	R$ 85,00	R$ 75,00	R$ 899,00
X GAMES BRASIL	(11) 4771 6244	R$ 2.500,00	R$ 690,00	R$ 75,00	R$ 70,00	R$ 750,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.700,00	R$ 689,00	R$ 70,00	R$ 75,00	R$ 980,00

>> Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

>> PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

Claro idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

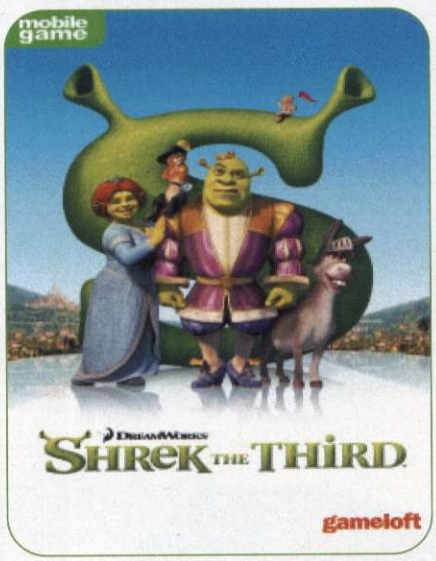
Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

SHREK TERCEIRO

Novas aventuras no reino Tão, Tão Distante

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

Essa é sua chance de viver as aventuras do novo filme do Shrek no seu celular .Dessa vez, o herói deve encontrar um herdeiro para o reino do seu sogro e, assim, poder descansar em paz no seu amado pântano. Para isso,



Shrek deve enfrentar os perigos do mundo de conto de fadas enquanto atravessa as fases cheias de desafio no melhor estilo plataforma da era 16 bits no game *Shrek 3*.

Para cumprir sua missão, Shrek utiliza golpes que tiram vantagem do seu porte físico avantajado como cambalhotas que atropelam inimigos e "bundadas" que os esmagam. Além disso, ele conta com itens que podem ser coletados durante as fases e que dão uma forcinha extra contra os adversários. Todos os movimentos são simples e não exigem muito tempo de aprendizado.

O herói conta ainda com o auxílio dos seus amigos Burro e Gato de Botas, que também possuem ataques inusitados. O Gato, por exemplo, pode paralisar seus inimigos com seu olhar meigo, permitindo que Shrek execute um poderoso golpe.

Entre as fases de *Shrek 3*, você pode controlar o Dragão e atacar centenas de bruxas voadoras com suas bolas de fogo em cenários que lembram os tradicionais jogos de tiro de espaçonaves.

Além de eliminar os adversários, você deve procurar por itens espalhados pela fase como pedaços do Homem-Biscoito. Com um visual espetacular, *Shrek 3* é diversão na medida certa para os fãs do personagem e para quem deseja se divertir a caminho da escola ou do trabalho.

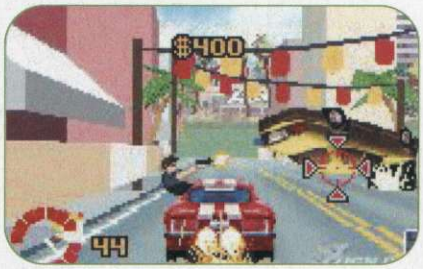
Shrek is a registered trademark of DreamWorks Animation L.L.C. Shrek the Third TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C.
Shrek The Third Mobile Game Software © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries.

DRIVER: LA UNDERCOVER

> **Produtora:** Gameloft
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

Perseguição e tiroteio nas ruas de L.A.

A SÉRIE DE GRANDE sucesso chega com estilo aos celulares. No papel do policial Tanner, você deve enfrentar a Máfia de Los Angeles que controla a cidade. Por isso, pegue seu carro e saia pelas ruas para lutar contra os criminosos. A troca de tiros é tensa, pois você pode atacá-los tanto dentro quanto fora do veículo, o que exige uma mira perfeita. *Driver* não é para os fracos.



© 2007 Gameloft. All rights reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Driver, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft.

THE SIMS 2: BICHOS DE ESTIMAÇÃO

> **Produtora:** EA
> **Gênero:** Simulador
> **Preço:** R$ 10,00

Cuide bem dos seus bichinhos

O ITEM QUE FALTAVA para deixar os Sims felizes eram os animais de estimação, que chegam em *Bichos de Estimação*. O objetivo do game é criar o seu amiguinho, garantindo que ela tenha uma vida feliz e saudável. Para isso, você deve lhe dar comida, levá-lo para passear, dar banho, ou seja, ter os mesmos cuidados de um bichinho de verdade. A vantagem é que aqui eles não sujam a casa.

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, The Sims, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands

VELOZES E FURIOSOS: FUGITIVO

> **Produtora:** I-play
> **Gênero:** Corrida
> **Preço:** R$ 10,00

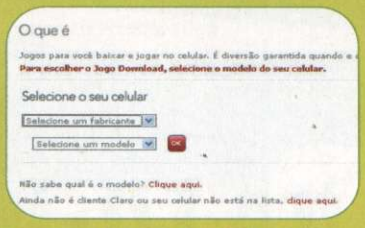
Fuja da polícia em alta velocidade

ATÉ SER ACUSADO de corrupção, você era um policial renomado. E para não ver o Sol nascer quadrado, você deve pegar sua caranga tunada e fugir por milhares de quilômetros até Miami. No caminho, é necessário desafiar outros corredores para ganhar dinheiro e melhorar a performance do seu veículo e poder viajar para outro local. Acelere pois a polícia está na sua cola.

© 2007. Published by I-play, trading name of Digital Bridges Ltd. All Rights Reserved. The Fast and The Furious is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação for bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em Baixar e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE JUNHO

1. VELOZES E FURIOSOS: FUGITIVO
2. FIFA 07
3. HOMEN-ARANHA 3
4. KING KONG: O JOGO MÓVEL OFICIAL DO FILME
5. DRIVER LA: UNDERCOVER

>> por Matheus Bourg

>> A seleção brasileira foi destaque das primeiras fotos

>> Câmera inédita vai mostrar os lances bem de perto

Pro Evolution

Calce as chuteiras e comece a treinar: o todo-poderoso do futebol promete chegar ao PS3 com visual embasbacantes e IA apurada

O MÊS DE JUNHO foi agitado pela divulgação das primeiras fotos e informações sobre a próxima geração de *Winning Eleven*, o simulador de futebol que rompe os seus limites a cada versão lançada – e já foram muitas.

No que depender da Konami, o potencial latente do PS3 será largamente aproveitado por *Pro Evolution Soccer 2008* (título europeu da série *Winning Eleven*), principalmente no campo da Inteligência Artificial. Previsto para 2008, o game vai estrear a tecnologia Teamvision, um sistema prioritário de Inteligência Artificial que se adapta ao desempenho do jogador. Em outras palavras, isso significa que a IA do game não vai agir sempre do mesmo modo, como é comum em games do gênero, e permitirá que a equipe adversária aprenda novas táticas conforme observa o desempenho humano. Se você realizar um ataque fantástico, por exemplo, é bem provável que a equipe rival fique de olho e formule alternativas para impedir que o mesmo lance aconteça diversas vezes seguidas.

>> Esta imagem mostra o game rodando em tempo real

Os exemplos de comportamento demonstrados até o momento exibiram zagueiros rivais fechando o cerco no instante em que o jogador decide atacar ou, em uma situação oposta, criando frentes de ataque eficazes contra a atual formação de defesa.

FUTEBOL COM MAIS PRECISÃO

Em termos de jogabilidade, Shingo Takatsuka, o criador da franquia, orgulha-se em demonstrar como os controles da nova

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Konami
- **Produtora:** Konami
- **Gênero:** Esporte
- **Plataformas:** PS3, PS2 e PSP
- **Previsão:** 2008

Soccer 2008

versão funcionam com muito mais segurança. A bola, que desde 1996 vem sendo tratada pela produtora como uma entidade à parte dentro do jogo, desta vez já pode ser controlada inteiramente pelo jogador, que pode até mesmo influenciar na precisão dos chutes e dos arremessos. Os passes, por sua vez, demandam mais precisão.

A câmera promete cooperar com o futebol e vai se posicionar de forma um pouco mais intimista. O objetivo é trazer o jogador – neste caso você, o cara que segura o joystick – para mais perto do gramado. Isso significa ver a ação mais de perto e, conseqüentemente, enxergar melhor os detalhes de visual e movimentos.

De acordo com a Konami, o sistema inédito e dinâmico de câmeras servirá para criação de dribles mais estilosos e para evitar que os adversários roubem a bola com facilidade – ou não, afinal tudo continua dependendo da habilidade de quem estiver no comando dos craques.

VISUAL RENOVADO

Como era de se esperar, a ofensiva contra o crescimento cada vez mais vertiginoso das concorrentes – sim, estamos falando de *FIFA*, que fica melhor à cada edição – não serviria para absolutamente nada caso a Konami insistisse em ignorar um dos aspectos que mais chamam a atenção do público: o visual.

Por conta disso, *PES 2008* promete abusar da era da alta definição para exibir os melhores visuais de sua categoria. Isso inclui, além de uma reforma nos estádios que compõem o jogo (estima-se, inclusive, que o jogador poderá construí-los por meio de um editor detalhado), a adição de modelagens fotorealistas, animações faciais completas e efeitos de iluminação possíveis apenas em máquinas como o PS3.

Ainda que inferiores graficamente, as versões para PS2 e PSP estão confirmadas e não devem fazer feio, pois vão contar com o melhor visual de suas respectivas categorias e ainda virão com o mesmo sistema climático implementando na edição principal do game. Basicamente, essa ferramenta permite que fenômenos naturais interfiram na jogabilidade – se o gramado estiver molhado, por exemplo, o controle fica automaticamente mais pesado e os jogadores deixam marcas físicas por todos os lados. O show de bola vai continuar, não importa em qual plataforma.

ASSIM COMO NAS versões anteriores, *PES 2008* contará com um modo de edição para criar clubes e atletas. O curioso é que, nesta nova edição, é provável que a Konami adicione a capacidade de desenhar novos estádios. A dica surgiu no instante em que a produtora divulgou uma tela do game onde o jogador poderia construir milimetricamente o seu próprio templo do esporte.

EMBORA TENHA revelado as principais novidades, a Konami não ousou abrir a boca quando questionada sobre as modalidades de multiplayer online. Já que até mesmo a versão atual da série permite a jogar pela internet, é difícil pensar que os produtores deixarão a PlayStation Network de lado.

>> por Matheus Bourg

COMPETIÇÃO ILEGAL, tácticas sujas. *ProStreet* não terá lugar para jogadores com pudores e a EA promete técnicas para trapacear. Será possível criar nuvens densas e volumosas de fumaça para cegar os adversários que vacilarem na sua cola. Outras táticas sujas serão reveladas em breve.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Eletronic Arts
> **Produtora:** Black Box
> **Gênero:** Corrida
> **Plataformas:** PS3, PS2 e PSP
> **Previsão:** Novembro

Need for Speed ProStreet

Mescla de rachas ilegais e física realista, eis o primeiro simulador de corridas de rua

TODOS OS ANOS a Electronic Arts surpreende com um novo *Need for Speed* para a coleção dos fãs de rachas, tunning e alta velocidade. Desta vez, apenas seis meses após o lançamento da série *Carbon*, a produtora revelou *Need for Speed ProStreet*, um título que, segundo o produtor-executivo Michael Maan, é o primeiro simulador de corridas de rua.

A proposta é unir gêneros até então considerados insolúveis: corridas ilegais com customização sem limites e simulação digna de clássicos como *Gran Turismo*. A ambição da EA é turbinar a sensação de velocidade e adrenalina típica de seus rachas nas séries *Underground* e *Carbon*, multiplicar o leque de possibilidades na customização dos veículos e, de lambuja, ainda criar o sistema de danos mais realista da atualidade. Ou seja, prepare-se para penar, pois você terá que cuidar muito bem das suas máquinas recém-tunadas ou elas poderão virar sucata em um descuido.

VISUAL ESTONTEANTE

O primeiro trailer e imagens exibidos de *Prostreet* impressionam logo de cara com um dos visuais mais bonitos da nova safra de games. Ciente de que não era possível inovar apenas incrementando a jogabilidade, a Black Box pôs-se a trabalhar em uma tecnologia, digamos, detalhista, cujo desenvolvimento teve início logo após o lançamento de *Need for Speed Most Wanted*. Os novos veículos são modelados com nada menos do que 21 mil polígonos e reagem a todos os contatos realizados com o ambiente à sua volta. Isso inclui, entre outras coisas, solavancos em pistas irregulares e acidentes com outros veículos.

O vídeo disponibilizado pela produtora arrebentou com colisões excepcionais, com direito a destruição total dos carros e peças voando pela pista em acidentes graves: ainda que não estejamos diante de um *Burnout* (não pense que o seu caríssimo veículo vai voltar inteiro após uma explosão), a sensação é a de que os carros que estão na pista são mesmo suscetíveis a colisões cinematográficas, que vez ou outra acontecem em eventos reais. Cada contato com outros corredores, por menor que seja, rende conseqüências – na maioria das vezes, elas tendem a ser mais técnicas do que estéticas, ao passo que motores, freios e suspensões podem ser completamente destruídos de acordo com a intensidade de cada colisão. Quando isso acontecer, o piloto será automaticamente eliminado da partida na qual estiver participando.

ILEGALIDADE OFICIAL

Os rachas das últimas versões são inspirados em uma atividade ilegal e o desejo dos produtores é tornar a jogatina mais realista; por isso, a solução encontrada foi elevar a brincadeira de correr na calada da noite ao patamar de um esporte sério. A diferença é que, agora, os circuitos são licenciados – isto é, espere por localidades reais vindas direto da Ásia, Europa e Estados Unidos. As competições vão rolar nos mais diversos horários do dia e não mais será limitada às solitárias madrugadas, como acontece em *Underground* e *Carbon*.

>> Qualquer batida poderá afetar o seu desempenho

>> Carrões brilhantes poderão despedaçar em milhares de pedaços

>> A customização não será só por consumo e vai exigir estratégia

Esse foco em tornar a jogatina mais realista, entretanto, exige que o jogador altere o seu veículo antes de cada evento – afinal, um carro utilizado em competições de drifting (derrapagem) não será a melhor opção em uma corrida de verdade. Por causa disto, *ProStreet* conta com um sistema de customização cujo intuito é ser simples e complexo ao mesmo tempo: enquanto quem não curte tunning pode optar por usar alterações previamente definidas pela produtora, quem é gamado no assunto poderá se perder em meio às diversas opções e certamente vai babar com uma enorme quantidade de peças e acessórios de produtoras reais.

Ao contrário de *Carbon*, em que as modificações eram anti-estéticas, em *ProStreet* você sempre terá que sacrificar um aspecto do seu possante caso queira instalar um determinado item. Se você quiser que o seu veículo tenha maior aderência às pistas, por exemplo, terá que realizar um corte significativo em termos de potência e velocidade. Esse recurso será importante para o equilíbrio entre pilotos no multiplayer e, o melhor, para que cada piloto tenha máquinas únicas e particulares.

VARIEDADE

Apenas quatro modalidades do game foram reveladas à imprensa. Enquanto que Drag, Drift e Grip Racing dispensam apresentações, a estreante Speed Challenge exige que o jogador participe de corridas na velocidade máxima de seu veículo sem perder a estabilidade sobre o possante.

Guitar Hero III

O maior game musical da história anuncia o seu show de estréia na nova geração

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** RedOctane
> **Produtora:** NeverSoft Ent.
> **Gênero:** Musical
> **Plataformas:** PS3 e PS2
> **Previsão:** Novembro

>> Músicos mais caprichados fazem parte do novo pacote

O SHOW PRECISA CONTINUAR e a Activision sabe disso. A empresa comprou a produtora RedOctane e, com isso, é a nova detentora dos direitos de *Guitar Hero*. Sem perder tempo, a Activision já encarregou sua subsidiária, a NeverSoft, conhecida por seu trabalho em séries como *Tony Hawk*, a conduzir *Guitar Hero III* para o show de estréia na nova geração de consoles. Se depender da equipe da NeverSoft, que desde o primeiro game organiza torneios internos para descobrir quem é o maior astro do rock dentro da produtora, o mais novo episódio tem tudo para exceder todas as expectativas.

A terceira versão da franquia está sendo desenvolvida do zero, já que a NeverSoft teve acesso limitadíssimo ao código-fonte dos dois episódios anteriores. Apesar disso, a promessa é que a jogabilidade de *Guitar Hero III* vai respeitar o estilo clássico e as novidades técnicas ficarão por conta do visual recauchutado e novas modalidades de jogo.

ESPETÁCULO EVOLUÍDO

Mesmo em estágio de desenvolvimento intermediário, *Guitar Hero III* já mostra alguns bons sinais de mudança. A interface é praticamente igual à das versões anteriores, de modo que o que salta aos olhos é a adição significativa de novos medidores que prometem avaliar o seu desempenho.

Um destes novos índices responde pela contagem de "strings", isto é, a quantidade de notas de uma mesma linha que você executa sem cometer nenhum erro. Isso significa que você não vai mais precisar ficar limitado a imaginar quantas notas seguidas faltam para quebrar o seu recorde, pois este medidor vai mostrar essa informação durante o espetáculo.

Outra grande mudança consiste na estréia de um modo de carreira desenhado especialmente para a jogatina em dupla. Do mesmo modo que a campanha solo tradicional, essa nova modalidade permite que os guitarristas acompanhem o seu progresso no mundo da música ao mesmo tempo em que desbloqueiam novas faixas, arenas e personagens – os desafios em questão, obviamente, são todos otimizados para a execução cooperativa. Ainda em se tratando das modalidades de multiplayer, a NeverSoft garante: todos estes formatos de jogo, bem como alguns que ainda não foram revelados, também poderão ser curtidos, no caso do PS3, por meio da PlayStation Network.

GUITARRAS SEM FIO
O estúdio prepara uma nova guitarra para acompanhar e turbinar *Guitar Hero III*. Foi confirmado que as guitarras que acompanham os games serão sem fios, o que dará mais liberdade aos jogadores.

>> Os palcos serão muito mais coloridos e vibrantes

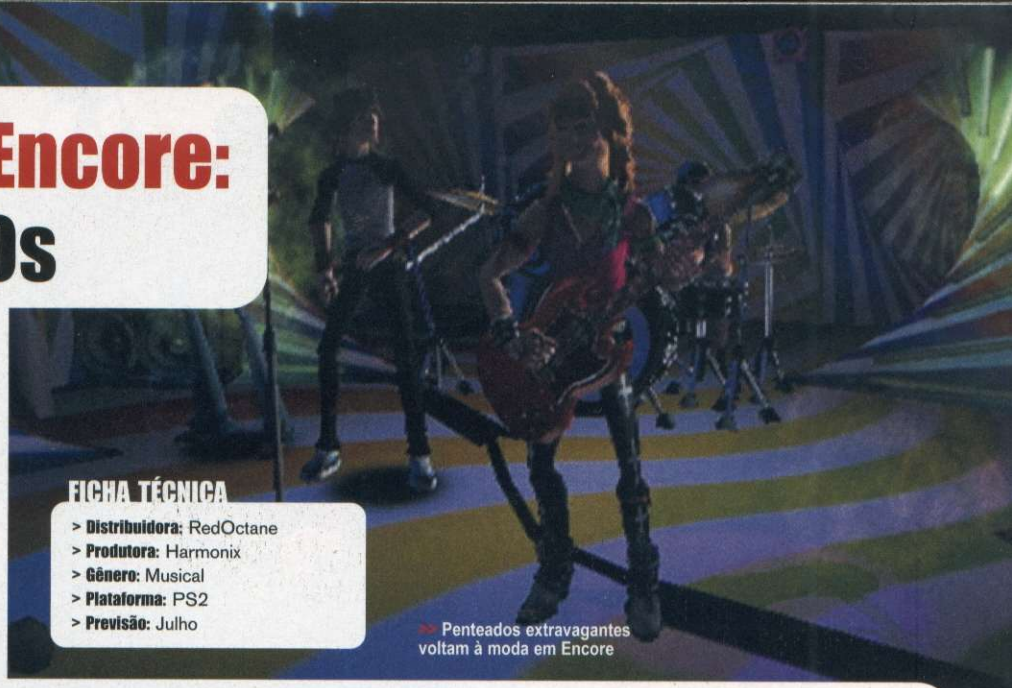
TÉCNICA DE PRIMEIRA

Além da óbvia melhoria no visual dos artistas e das casas de show, *Guitar Hero III* promete apresentar o jogador a novos palcos, que variam de tabernas escuras a arenas esportivas recheadas de gente e efeitos de iluminação. A regra entre a equipe que desenvolve o game é clara: usufruir da capacidade da nova geração para tornar a experiência de jogo ainda mais imersiva. O mesmo vale para o acervo de canções do game, que agora será formado por covers e interpretações originais de lendas como Rolling Stones, Kiss e Smashing Pumpkins. A lista completa ainda não foi divulgada.

Junte às novidades o fato de que o game virá acompanhado de guitarras sem fio, perfeitas para performances mais malucas. *GHIII* promete ser o espetáculo do ano.

Guitar Hero Encore: Rocks the 80s

Versão retrô homenageia o rock clássico no PS2



FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** RedOctane
> **Produtora:** Harmonix
> **Gênero:** Musical
> **Plataforma:** PS2
> **Previsão:** Julho

>> Penteados extravagantes voltam à moda em Encore

DESTINADA EXCLUSIVAMENTE para PS2, a expansão *Encore: Rocks the 80s* encerra a onda de rumores que cultivavam a idéia de que a RedOctane estaria desenvolvendo pacotes temáticos inspirados em épocas clássicas, gêneros específicos e bandas especiais (*Guitar Hero* versão Country, Emo). Dito e feito, o objetivo desta expansão é fazer com que você empunhe a sua guitarra Gibson SG para alcançar o estrelato reproduzindo um acervo composto por mais de 30 baladas que marcaram a década de 80 – coisa fina!

Antes de se empolgar com a idéia, é recomendado que o jogador verifique a sua data de nascimento e gostos para que nenhuma expectativa seja frustrada, afinal, esta versão busca conquistar um público muito específico e obrigatoriamente fã deste gênero musical.

O saldo da mudança vai além da trilha sonora: por conta da caracterização retrô dos personagens e dos cenários inéditos, o game nem lembra uma expansão. De fato, trata-se de um jogo novinho em folha.

CLÁSSICOS, BANDANAS E CALÇAS JUSTAS

Ao todo, são seis personagens que vão participar da "saideira" de *Guitar Hero II* na geração PS2. Basicamente é o mesmo time das demais versões da série, com a diferença de que todos os roqueiros apresentam um visual muito característico. Enquanto Izzy Sparks segue um estilo mais certinho e adere às roupas coloridas e ao penteado extravagante, Axel Steel é quem causa maior espanto ao solar na guitarra vestindo jeans apertado e uma bandana, o que pode confundi-lo com o roqueiro Ozzy Osbourne.

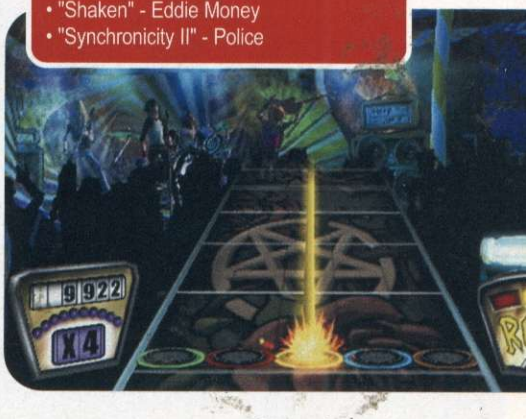
No que se trata de modos de jogo, *Encore* simplesmente não trará nenhuma surpresa prevista: existe desde a tradicional campanha solo, na qual você começa como um verdadeiro "zé-ninguém" e alcança o sucesso progressivamente; até as modalidades multiplayer cooperativa e competitiva. Em conseqüência, também não há nenhuma novidade em termos de jogabilidade: o esquema continua o mesmo, exceto pelo fato de que, desta vez, todas as músicas estão disponíveis de imediato – em outras palavras, não é possível desbloquear uma ou outra faixa inédita na medida em que seu personagem evolui em sua carreira.

Como tudo parece tão igual a *Guitar Hero II*, é normal que você se pergunte quanto à identidade do verdadeiro astro desta nova versão e ele é a trilha sonora. De acordo com os produtores, as 30 novas faixas – além de inéditas na série – são consideravelmente mais fáceis quando comparadas às canções com que os fãs da franquia estão acostumados. Só não pense que isso é sinal de falta de desafio, pois entre os clássicos estão obras de bandas como Police, Asia e Faster Pussycat.

ATÉ O MOMENTO, APENAS metade das canções previstas para *Encore* foi revelada pela RedOctane. Confira a lista parcial de nomes:

- "18 and Life" - Skid Row
- "Bathroom Wall" - Faster Pussycat
- "Heat Of The Moment" - Asia
- "Holy Diver" - Dio
- "I Ran" - Flock of Seagulls
- "I Wanna Rock" - Twisted Sister
- "I Want Candy" - Bow Wow Wow
- "Lonely is the Night" - Billy Squier
- "Metal Health" - Quiet Riot
- "Nothing But a Good Time" - Poison
- "Play With Me" - Extreme)
- "Round and Round" - Ratt
- "Shaken" - Eddie Money
- "Synchronicity II" - Police

>> A jogabilidade permanece a mesma e as músicas são mais fáceis

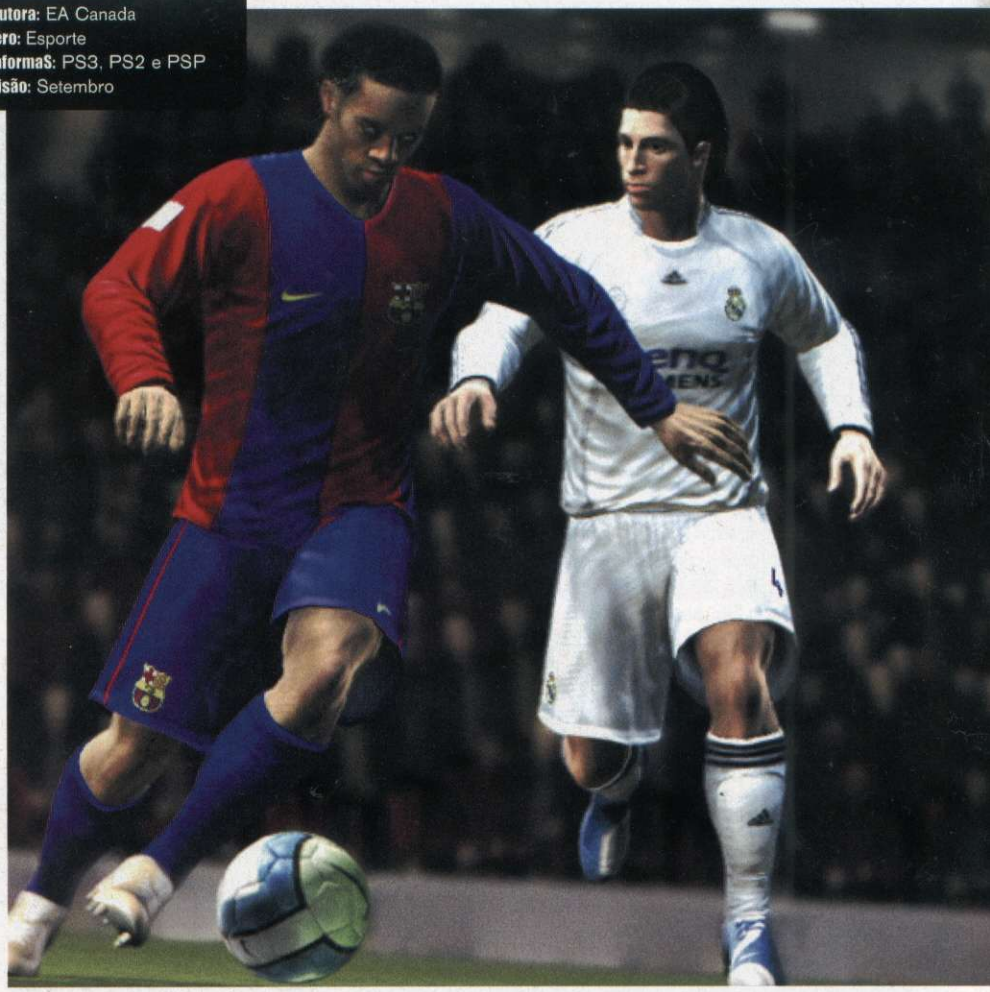


FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Eletronic Arts
- **Produtora:** EA Canada
- **Gênero:** Esporte
- **PlataformaS:** PS3, PS2 e PSP
- **Previsão:** Setembro

FIFA 08

Novidades do game que prepara o terreno para a Copa de 2010



EM UM FUTURO próximo, jogadores de todos os cantos do mundo poderão participar de um torneio virtual nos mesmos moldes do maior evento da FIFA, a Copa do Mundo. *FIFA 08* é um passo para o sonho da EA, que, até a Copa de 2010, pretende lançar uma versão para sua série futebolística que envolva 22 jogadores em campo, com cada pessoa controlando o seu atleta.

FIFA 08 trará mais de 30 ligas, 620 clubes e cerca de 15 mil jogadores reais. Entre todos os seus torneios, é impossível não destacar o modo Be a Pro, que exige que o jogador controle um único jogador em campo. Você poderá controlar, por exemplo, Kaká, em partidas pelo Milan ou pela seleção. Nesta situação, você comanda apenas o atleta e não a equipe inteira, e, diversos sinais vão se encarregar de indicar a posição correta e, em muitos casos, se você está (ou não) em situação de impedimento.

Além de permitir que o jogador troque de atleta em momentos específicos, o sistema funciona de maneira semelhante a um RPG. Ao término de cada jogo, seu desempenho é transformado em pontos que podem ser utilizados para melhorar habilidades como fôlego, velocidade e pontaria. Outros modos de jogo, como as ligas online e o Manager Mode, também foram confirmados pela EA.

FÍSICA MAIS REALISTA

Utilizando uma versão melhorada da tecnologia de simulação física de *FIFA 07*, *FIFA 08* promete caprichar na jogabilidade. A eficácia de cada toque na bola, desde um simples passe ou um poderoso chute, depende de diversos fatores alheios à técnica do jogador. A intensidade e a pontaria dos lances serão medidas de acordo com os últimos movimentos da bola e vão considerar diversos aspectos, como a distância existente entre o bola e o atleta, por exemplo. Em uma situação tecnicamente perfeita, obviamente, o resultado pode ser implacável.

Outro complemento interessante nesta nova versão é a adição de dribles especiais para cada jogador – o que é praticamente um pedido de desculpas por conta da falta de gingado do jogo anterior. Craques como Ronaldinho e Cristiano Ronaldo, entre outros, contam com movimentos especiais que podem ser ativados conforme os movimentos dos analógicos. Melhorias em nome do futebol arte e, é claro, para tentar rivalizar com a série *Winning Eleven*.

NO VISUAL, as partidas de *FIFA 08* são exibidas na taxa de 60 quadros por segundo e usufruem da mesma tecnologia de animação presente em games como *NBA Street Homecourt*. Em outras palavras, movimentos suaves e realistas não serão um problema quando, em setembro, o game mostrar se está mesmo com essa bola toda.

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

LittleBigPlanet

A isca da Sony para fisgar jogadores casuais para o PS3

>> Será possível criar seus próprios personagens

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** SCE
> **Produtora:** Media Molecule
> **Gênero:** Aventura
> **Plataforma:** PS3
> **Previsão:** 2008

DESDE O MÊS DE ABRIL, quando este simpático game foi revelado na Game Developers Conference 2007, o mundo vem caindo de amores por *LittleBigPlanet* – título que até a Nintendo declarou que gostaria de ter criado.

LittleBigPlanet está prometido para a PlayStation Store e oferece controle sobre quatro criaturinhas, seres que devem modificar a física dos cenários para finalizar os diversos estágios disponíveis. A interação com os ambientes acontece de uma forma um pouco mais complexa. Basicamente, o sistema permite que você controle cada pedaço do seu novo corpo: nesse caso, L2 e R2 respondem pela movimentação dos braços e o sensor do SIXAXIS cuida do controle da cabeça.

Embora pareça banal, o rosto de cada criaturinha pode emitir diversas feições dependendo do seu estado de espírito (alegre, triste ou zangado, por exemplo). Enquanto isso, os braços podem agarrar absolutamente todos os objetos disponíveis na tela. Por conta desta liberdade, a equipe por trás de *LittleBigPlanet* vem suando a camisa para proporcionar ao jogador o maior número de escolhas no que se trata dos itens com os quais é possível interagir. A única fase demonstrada até o momento é uma verdadeira algazarra: é possível brincar com pedras, sacolas, frutas, pular, pendurar em fios e até andar sobre um enorme skate que, quando ganha velocidade, passa até uma sensação gostosa de vento contra os pequeninos.

A Media Molecule, produtora do game, guarda a sete chaves o projeto, que pode ser um trunfo para o PS3 na caça aos jogadores casuais, fatia do bolo com a qual a Nintendo anda se lambuzando.

>> Quem poderá resistir ao visual simpático destas criaturinhas?

EndWar

Terceira Guerra é o tema da nova obra de Tom Clancy

>> Combate estratégico com ângulos privilegiados

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Ubisoft Shangai
> **Produtora:** Ubisoft
> **Gênero:** Estratégia
> **Plataforma:** PS3, PS2, PSP
> **Previsão:** 2008

A UNIÃO PODEROSA das mentes por trás de *Splinter Cell*, *Rainbow Six* e *Ghost Recon* resultou na Terceira Guerra Mundial, o tema apocalíptico de *EndWar*, uma nova visão para mudar os conceitos que nos acostumamos no restrito gênero "estratégia de guerra".

Para não figurar como mais um rostinho bonito em meio a um gênero dominado por séries como *Command & Conquer* e por *Supreme Commander*, *EndWar* oferece um diferencial: você não precisa ficar limitado a dar ordens às suas unidades militares e poderá vê-las em ação de perto, como jamais foi possível em um jogo desta categoria. Quando a batalha começa, você pode ver suas tropas em grandes dimensões e com estilo de câmera bastante próximo, similar ao ângulo adotado no sucesso *Gears of Wars* de X360.

O objetivo em *EndWar*, de acordo com a Ubisoft, é escolher a sua facção (apenas Rússia e EUA foram confirmadas até o momento) e participar de uma verdadeira guerra em três dimensões.

>> Unidades grandiosas são atrações de EndWar

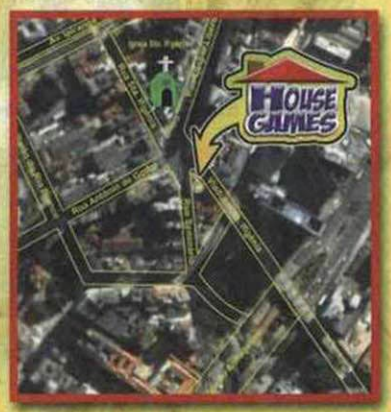
Boa parte do projeto ainda permanece em sigilo – afinal, ele foi recém-revelado no Ubidays, um evento particular realizado pela Ubisoft. Sabe-se que um dos seus pontos mais fortes é, além do visual, a possibilidade de reunir até 12 jogadores em uma mesma partida por meio das modalidades de multiplayer online. O mais legal disso tudo, entretanto, é o fato de que *EndWar* poderá ser inteiramente controlado por voz, isto é, por meio de um headset vendido separadamente ao console, ainda que o SIXAXIS também possa ser utilizado sem problema algum. De acordo com o estúdio, o sistema será inteligente o suficiente para não confundir a comunicação entre os usuários com os comandos propriamente ditos. Tamanha revolução só vendo para crer.

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

(3326-0045

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

O encontro de mitologia com tiroteio agita o remake de um dos grandes clássicos de Xbox

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Sierra
- **Produtora:** Starbreeze AB
- **Gênero:** Tiro
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Dezembro

RELEITURA DO HIT *Escape from Butcher Bay*, um dos games mais aclamados para Xbox, este game inspira-se na obra cinematográfica *A Batalha de Riddick*, estrelada por Vin Diesel, ator valentão que também protagoniza o game.

Como toda releitura que se preze, *Assault on Dark Athena* busca aprimorar os acontecimentos do episódio original, lançado em 2004, que narra a trajetória do prisioneiro Richard Riddick. Encarcerado em uma ala de segurança máxima da penitenciária de Butcher Bay, o cara consegue escapar da custódia dos guardas, mas, para o seu desespero, acaba perdido entre túneis e corredores imundos e assustadores do misterioso complexo.

Como se isso tudo já não fosse o bastante para deixar o jogador ocupado, o remake adiciona o navio Dark Athena à jogatina – nave comandada por uma mercenária sangrenta e por guerreiros-escravos que querem a pele de Riddick.

>> O game se passa em um planeta árido e distante

>> Seus inimigos são bem armados e não dão moleza

Para quem ainda não conhece a jogabilidade de *Riddick*, basta saber que ela mescla momentos de ação frenética com situações nas quais a cautela e a furtividade podem ser a melhor saída – ainda que a principal habilidade do protagonista seja uma técnica conhecida como "Eye Shine", que permite enxergar no escuro para executar ataques com discrição. Embora não pareça, a habilidade chega a ser tão importante como o domínio das armas, visto que boa parte do jogo acontece em ambientes claustrofóbicos.

O novo pacote promete adicionar uma modalidade de multiplayer online e melhorar o visual que já era embasbacante.

Pain

Sua tarefa é simples: maltratar o pobre protagonista

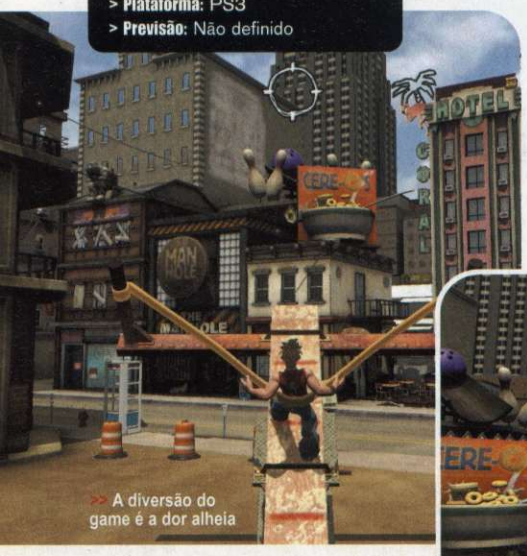
FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** SCE
- **Produtora:** Idol Minds Inc.
- **Gênero:** Ação
- **Plataforma:** PS3
- **Previsão:** Não definido

QUANDO O GAME baseado nas controversas, ridículas e hilárias peripécias do seriado *Jackass* chegar às lojas no final do ano, é bem provável que ele enfrente um concorrente de peso igualmente insano: *Pain*, a mais nova aposta da Sony para o PS3.

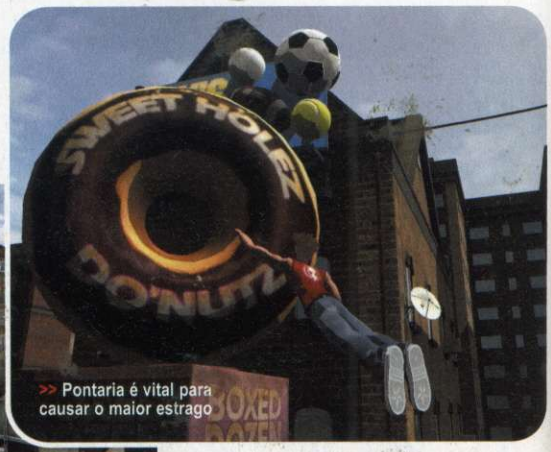
Revelado recentemente em um evento realizado pela Sony em San Diego, nos EUA, o game será distribuído pela PlayStation Store e será um título meramente casual, com simulação física extremamente realista.

Sua meta é controlar um personagem sem identidade – muito embora seja possível customizá-lo; que deve ser submetido às mais diversas situações em que só há um único objetivo: fazer com que ele sofra até não poder mais. Afinal, neste game, a pontuação é proporcional à quantidade de sofrimento imposta ao protagonista. Basicamente, a mecânica do game consiste em atirar o infeliz em direção a um centro urbano com a ajuda de uma catapulta – isso mesmo, aquele instrumento medieval. A partir daí, é possível controlar aspectos do vôo, como altura e velocidade, para que o personagem atinja objetos pontiagudos, seja atropelado por carros, ônibus ou pelo o que mais vier pela frente. Nesse sentido, um dos pontos mais altos do game atende pela simulação física: a interação entre o personagem e o ambiente acontece de forma extremamente natural.

Para tornar a jogatina ainda mais divertida, o desejo da Idol Minds é permitir que todos os jogadores possam utilizar a PlayStation Network para compartilhar vídeos de suas performances para que todos possam rir da sua crueldade.



>> A diversão do game é a dor alheia



>> Pontaria é vital para causar o maior estrago

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

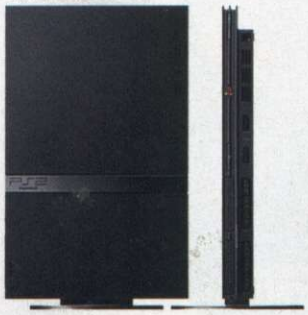
Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 Slim
(Nova geração)

Roda jogos de PS2
PS1, filmes em DVD e cd de música



Escolha como pagar:
3X R$ 227,00
6X R$ 120,00
12X R$ 67,00
24X R$ 41,00
ou apenas:
R$ 580,00
à vista. *

Nintendo Wii
(acompanha 1 jogo original a escolha)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
3X R$ 518,00
6X R$ 278,00
12X R$ 153,00
24X R$ 94,00
ou apenas:
R$ 1.390,00
à vista. *

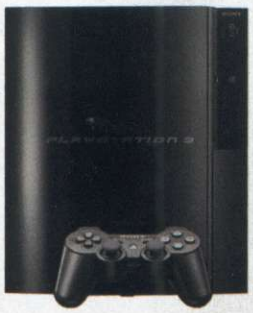
PSP

Ouvir MP3
Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

Escolha como pagar:
3X R$ 324,00
6X R$ 174,00
12X R$ 96,00
24X R$ 59,00
ou apenas:
R$ 850,00
à vista. *

Playstation 3
(acompanha filme em Blu-ray)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:
3X R$ 950,00
6X R$ 502,00
12X R$ 280,00
24X R$ 172,00
ou apenas:
R$ 2.590,00
à vista. *

Por essa você não esperava!

As "100" primeiras ligações ganharão um SUPER DESCONTO! **

ligue AGORA para nossa central de atendimento e confira.

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

Fratello Games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Março ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Spider-Man 3

Fãs do herói devem usar o seu Sentido Aranha antes de comprar esta armadilha para o bolso

>> Até que é bonito, mas a jogabilidade atrapalha

O **DETONADO DE SPIDER 3** foi publicado na edição 101 da **D&T** e isso deveria ser o bastante para encerrar nossas relações com um game tão ruim. Porém, para não ser injusto com os donos de PS3 ávidos por games do Aranha, achamos que não custaria nada testar a versão do game para a nova geração. Resultado: nos demos mal... duas vezes.

O amigo da vizinhança não agrada à galera em nenhuma das duas mídias. No caso do PS3, ficou evidente que a Treyarch teve muita pressa para terminar o jogo, pois alguns pontos cruciais para atingir uma boa jogabilidade parecem ter sido esquecidos.

A câmera atrapalha mais do que os ataques dos inimigos – ela parece ter vida própria e insiste em apontar para todos os lugares, menos para a ação. Pois é, o prazer de poder explorar livremente cada canto da metrópole torna-se uma aflição. Tentar controlar o Homem-Aranha também é frustrante (o tempo entre apertar o botão e ver a ação acontecendo é absurdo), bem como o combate corpo a corpo, que se resume em apertar qualquer coisa sem a necessidade de utilizar a lista de golpes mais complexos.

O sistema de missões lembra *GTA*, com metas bem variadas e você pode escolher qual deseja jogar primeiro. No decorrer do game, no entanto, esse sistema não funciona, já que você é obrigado a selecionar as missões que seguem o roteiro do filme.

Nem por isso *SpiderMan 3* é um desastre total. A recriação de Manhattan é detalhada e impressiona com belos efeitos de iluminação. E nosso super-herói realiza acrobacias igual às vistas no cinema: ele se balança com a teia, corre nas paredes dos prédios e dá centenas de cambalhotas no ar. Outro ponto positivo é que no PS3, diferentemente da versão de PS2, a história do filme é estendida: amarra algumas pontas soltas do roteiro e abre espaço para outros inimigos (direto dos quadrinhos), o que traz mais horas de jogo e um bom replay.

Se você é um dos poucos donos do console, não vá com muita expectativa.

>> por Gustavo Petró

>> A versão é uma boa pedida para quem quer ver novos inimigos

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** Activision
- **Produtora:** Treyarch
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS3

NOTA: 4,0

Cuidado para não quebrar seu controle novinho nas partes mais frustrantes

Toing

SUA MÚSICA NO SEU CELULAR

SMS 48800

Como baixar o conteúdo Toing no seu celular:

PLAY

Envie uma mensagem de texto com a palavra **PLAY**

Enviar para **48800**

...para o número **48800**

Seu celular tem a tela colorida?

Responda SIM se tiver ou NAO se ele somente exibir preto e branco.

Responda **SIM** ou **Não** conforme seu celular e siga as instruções! Você irá receber uma lista de conteúdos para escolher. (SMS não tarifado)

www.toing.com.br

wap.toing.com.br

Dúvidas:
4003.86.67 (TONS)
(custo de ligação local)

Email:
atendimento@toing.com.br

Envie um SMS com a palavra PLAY para 48800

Personalize seu celular com Ring Tones, Hits MP3, Wallpapers Jogos, Vídeos e Crazy Tones!

LANÇAMENTOS

Sexy Puzzle

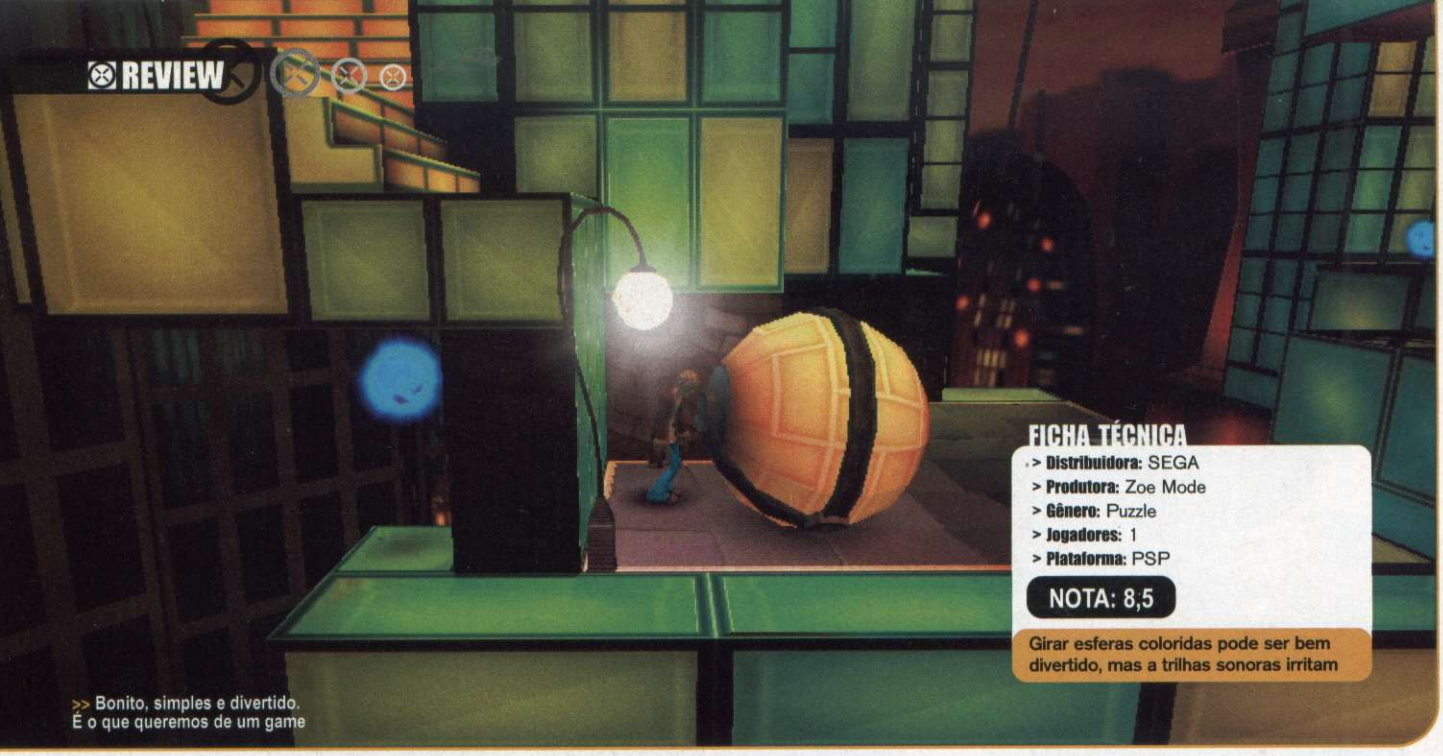
Comet Impact

Penalty

Campo Minado

Exocet

* Disponível para todas as operadoras



>> Bonito, simples e divertido. É o que queremos de um game

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** SEGA
> **Produtora:** Zoe Mode
> **Gênero:** Puzzle
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 8,5

Girar esferas coloridas pode ser bem divertido, mas a trilhas sonoras irritam

Crush

Você vai perder o sono para ajudar Danny a curar a sua insônia

MISTURAR EM APENAS um jogo características 2D e 3D não chega a ser uma novidade. *Paper Mario*, série franquia da Nintendo, é um exemplo bem-sucedido, já fez isso com maestria. Agora, *Crush*, jogo exclusivo do portátil da Sony, consegue elevar essa experiência ao máximo.

Danny, o protagonista do jogo, sofre com suas crises de insônia. Para se livrar deste contratempo, ele resolve passar por um tratamento de hipnose e regressão com o Dr. Reubens, um excêntrico cientista. Esta terapia permite a Danny explorar os "blocos" da sua mente e, por conseqüência, encontrar a causa do distúrbio.

>> Ops. O game requer algum grau de habilidade

>> Quebra-cabeça com controles intuitivos

A premissa do jogo é extremamente simples: você deve coletar certo número de esferas coloridas para conseguir um portal, cuja função é servir de acesso à saída da fase. O grande problema é que nem todos os itens estão no mesmo plano e é aí que entra a grande novidade. Para conseguir alcançá-las, você precisa entender e fazer bom uso dos Crushes, uma espécie de esmagamento que possibilita transformar ambientes 3D em 2D e vice-versa.

O sistema pode até soar como simplório demais, mas para conseguir superar os 40 quebra-cabeças disponíveis no jogo é necessário entender muito bem todos os comandos, que variam com uma simples mudança de ângulo da câmera. Felizmente os controles do PSP foram bem explorados e tudo ficou muito intuitivo.

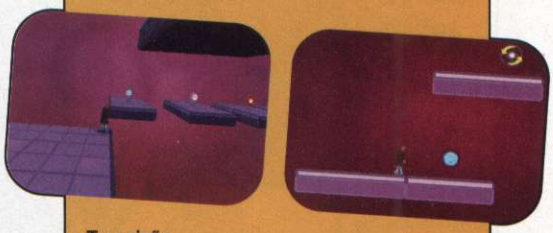
O visual do jogo não deixa a desejar e é bem-feito, com cenários de fundos elaborados. Sem contar que os efeitos de esmagamento são perfeitos, o que transforma a mudança de 2D para 3D em uma variação suave e muito bem explorada.

Infelizmente, nem tudo é festa. O destaque negativo de *Crush* é sua trilha sonora, monótona e cansativa. No entanto, os amantes de quebra-cabeças bem sabem que uma excelente sonoridade é a excessão da regra no gênero. Mesmo assim, não custava dar aquela lustrada extra no som. Descole um MP3 Player e divirta-se.

>> por Leadro Rodrigues

VIRA, VIRA

ACOMPANHE ALGUMAS das principais características responsáveis por tornar *Crush* um jogo único:



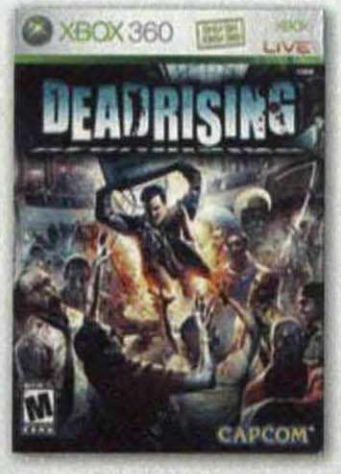
Transição
Toda vez que você aperta o botão L o cenário muda de estilo, fazendo a transição entre 3D e 2D e vice-versa.

Câmera
Acionando um dos direcionais (↑,↓,←,→) você consegue girar o ângulo da câmera para visualizar outra perspectiva da fase.

Ponto de Vista
Alguns itens secretos só podem ser localizados depois que você olha o cenário do ângulo correto. Outros, só aparecem se você estiver na opção correta de dimensões.

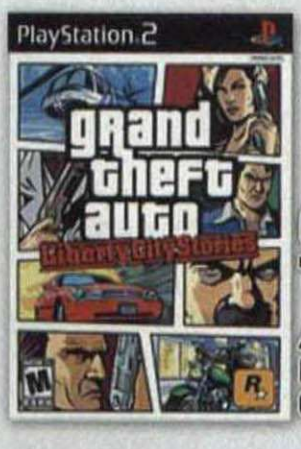
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

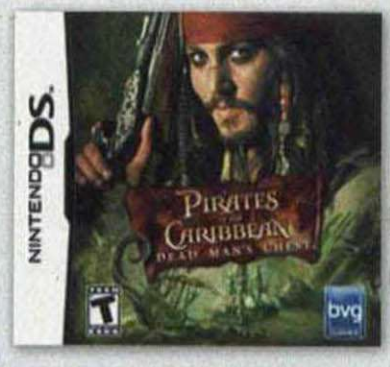


DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



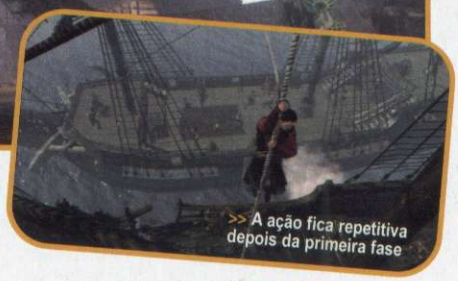
PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

Pirates of the Caribbean
At World's End

Mais um péssima conversão do cinema para os videogames

>> Bonitas capturas faciais dão o tom dos gráficos



>> A ação fica repetitiva depois da primeira fase

A VELHA HISTÓRIA de adaptações que não deram certo. Você, certamente, já leu isso vezes demais. Depois de ver *SpiderMan 3*, que foi um sucesso de bilheteria e um erro nos consoles, a Disney não quis ficar atrás: partiu para disputar um prêmio de má adaptação e fez uma entediante versão de *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo*.

A história do jogo se passa do meio do segundo até o fim do terceiro filme, algo legal para quem não assistiu ou não se lembra de toda a narrativa. Logo no começo, você entende o esquema do jogo: seguir as setas, destruir tudo em seu caminho e puxar algumas alavancas. Tudo é relativamente divertido, até a hora que o tédio aparece. Quer dizer, fazer a mesma coisa por uma fase é até legal, fazer a mesma coisa pelo jogo todo é bem mala. E a tentativa de mudar o estilo de jogo leva a um dos mais repetitivos clichês recentes: pressionar botões conforme é indicado na tela.

Apesar de possuir músicas parecidas com o clima do longa-metragem e belas capturas faciais, os efeitos sonoros e texturas não receberam bons tratos. O excesso de serrilhado nas personagens chega a causar desconforto. Da mesma forma, o multiplayer é pouco utilizado, usando a fórmula de combate semelhante à do modo offline, coisa que cabe bem emum modo online do PSP.

>> por Artur Palma

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Disney Interactive Studios
- **Produtora:** Eurocom
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 5,5

Nem mesmo os trejeitos bem-feitos de Jack salvam a produção

Odin sphere

Mais uma prova de que a mitologia nórdica e o videogame foram feitos um para o outro

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Atlus Software
- **Produtora:** Vanillaware
- **Gênero:** RPG de ação
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Um jogo que nos remete aos tempos do 2D sem perder o clima de novidade

>> A alquimia é um dos pontos altos do desafio

>> Gráficos 2D sim, mas são pra lá de charmosos

>> As batalhas acontecem em tempo real e agradam

NO EMBALO DE *Valkyrie Profile 2: Silmeria*, *Odin Sphere* é mais um RPG a se inspirar nas fascinantes lendas e crenças da mitologia escandinava. Sucessor de *Princess Crown*, jogo lançado originalmente para o Sega Saturn japonês e que tem fãs espalhados pelo mundo todo, *Odin Sphere* surge como um suspiro de alívio para os jogadores que sentem falta de um título inteiramente em 2D feito com muito capricho.

A história do jogo gira em torno de cinco personagens, Gwendolyn, Cornelius, Mercedes, Oswald e Velvet, que, com destinos interligados pela ameaça do fim do mundo, lutam contra tudo e contra todos pelos seus interesses (na maioria das vezes) nobres e heróicos.

O jogo é totalmente em tempo real, ou seja, as lutas acontecem como em um jogo de ação lateral. Você pode dar golpes, pular, atacar, usar itens, magias e tudo mais o que um jogo de pancadaria tem, mas com toques de RPG.

Além das tradicionais receitas, presentes em quase todos os games da atualidade, *Odin Sphere* conta com um interessante sistema de alquimia. As novas fórmulas são responsáveis pelos melhores itens do jogo e, para consegui-las, é necessário seguir uma série de requisitos. Pode parecer complexo, mas dá ao game profundidade. Talvez essa seja a maior qualidade do jogo: ele é simples, mas não ao ponto de parecer banal.

É certo que essa simplicidade atrapalha em certos quesitos, como as localidades e os chefes que se repetem à exaustão no decorrer da história, mas, isso pode ser relevado se você for um grande apreciador do gênero.

Odin Sphere não é perfeito, longe disso, mas a simples iniciativa de criar um jogo atual utilizando gráficos em duas dimensões já o destaca dos demais. Experimente, você pode se apaixonar.

>> por Fernando Wiek

TUDO EM ATÉ 20X!!!

Disk Games

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

Valhalla Knights

Missões, elfos, anões e dragões povoam este game nos moldes de RPGs clássicos

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** XSEED Games / Marvelous Interactive
> **Produtora:** K2
> **Gênero:** RPG
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 7,0

É bonitnho e tem aquela fórmula classicona de RPGs

>> O melhor é ser um dos poucos RPGs lançados para PSP

ESTE É UM DOS RAROS RPGs exclusivos para PSP e mostra enorme devoção a idéias imortalizadas por títulos clássicos. Há diversas classes para situar seus personagens, como elfos, anões e cavaleiros; castelos medievais e cavernas infestadas de monstros. Sua equipe comporta até seis personagens e você só precisa controlar o líder, um herói amnésico que não lembra de seu passado e que é atormentado por uma voz que diz ser sua protetora (sinistro). Cada personagem pode equipar até 19 itens, desde armas até armaduras e utensílios sagrados. Além de cumprir missões relacionadas à história central, há diversas quests oferecidas por um departamento de aventuras na cidade medieval palco do game. Apesar de oferecer um ótimo sistema de evolução, batalhas livres e variedade de missões, o game peca pela falta de carisma da trama e por ter os personagens mais feios do ano.

>> por Humberto Martinez

>> Missões variadas fazem do game uma boa pedida

Heatseeker

Combate moderno, mas cheio de problemas antigos

>> 18 missões parecidas e um chefe chato

>> O PS2 tem tantos bons simuladores de combate aéreo que fica difícil superá-los

MAIS UM SIMULADOR de combate aéreo para se juntar ao céu, já um tanto congestionado, do PS2. Apesar de o título ser dos mesmos criadores de *Heroes of the Pacific*, *Heatseeker* segue por um caminho completamente diferente. Os combates são baseados em máquinas atuais e contam com os caças mais modernos do mundo no cardápio, como F-22 Raptor, F35 Lightening e Su-47 Berkut. Também estão disponíveis modelos clássicos como o F-15 Eagle.

Ao todo, são 18 missões que, não fossem as interrupções que rolam entre elas, possivelmente ninguém notaria que são coisas distintas.

Some a este problema o fato de o visual ser fraco para os padrões já alcançados no PS2 e a matemática deixa algo muito claro: simplesmente não ouve uma grande preocupação com a finalização do jogo.

Felizmente, nem tudo é ruim: os comandos são simples e funcionam lisinhos. A parte chata da história é que, no fundo, os controles não fazem muita diferença. Sim, todo game tem controles e isso é bem importante, no entanto por mais que tudo dê certo aqui, seu capitão sempre faz parecer que tudo o que você faz está errado. Na hora de receber as novas instruções, você sempre se sentirá como uma pequena sujeira no dedão do pé do seu chefão.

A trilha sonora também é muito boa, com misturas de rock e pop, mas para ouvir música boa você não precisa gastar os 30 dólares que cobram por este jogo.

>> por Leandro Rodrigues

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Codemasters
> **Produtora:** IR Gurus Interactive Ltda
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 6,0

Receber ordens não é legal, ainda mais do capitão mais pedante do universo

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Surf's Up

Recomendado para quem está a fim de tomar um verdadeiro caldo

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** Ubisoft
- **Produtora:** Ubisoft Montreal
- **Gênero:** Ação
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 5,0

Se você tem mais de nove anos, vai ficar bem entediado. Se não, compra, ué

UM CAMPEONATO DE SURFE ao redor da exótica ilha Pen Gu. Dezenas de pingüins – e até uma galinha – estão na disputa anual. Esse é o cenário de *Surf's Up*, jogo baseado no filme de animação homônimo, que aqui no Brasil ganhou o nome de *Tá dando onda*.

Se você levar em consideração que os mais jovens são o público alvo de *Surf's Up*, torna-se compreensivel o conjunto de facilidades que torna o game tão sem graça. Simples assim: se você olha as ondas que os "surfistas" precisam pegar, pode ficar assustado. Elas são verdadeiros tsunamis, que simplesmente conservam o mesmo tamanho do começo ao final da fase. Pobre Havai, não serviu nem como referência.

Parece bacana, não é? Pois a graça se perde cinco minutos depois. Para entrar na onda, por exemplo, não é nem necessário remar, nem pegar velocidade e muito menos encontrar um ângulo ideal.

E para completar o clima de tédio, os efeitos sonoros são repetitivos. Durante uma única fase é possivel escutar o seu personagem soltar a mesma frase pelo menos umas dez vezes. A trilha acompanha a monotonia e não consegue animar nem mesmo o jogador mais empolgado.

Resumindo, um jogo sem graça que não consegue ganhar vida, nem com os muitos extras disponiveis para destravar. Uma diversão para poucos minutos... ou segundos.

>> por Leandro Rodrigues

>> Ao primeiro momento, divertido. Depois, zzzzzz

>> O grau baixíssimo de dificuldade atrapalha

>> Nem mesmo o modo cooperativo nos fez acordar

Art of Fighting Anthology

A volta de um dos títulos de luta mais controversos da história dos arcades e consoles

FICHA TÉCNICA
- **Distribuidora:** SNK Playmore
- **Produtora:** SNK Playmore
- **Gênero:** Luta
- **Jogadores:** 1 - 2
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 6,5

Perfeitos para os gamers que curtem jogos antigos, velharias e compilações

MESMO NÃO TENDO A MESMA fama de outros titulos da SNK, *Art Of Fighting* teve lá seu mérito por mostrar muita beleza e inovar nas câmeras, que possuíam um zoom dinâmico que seguia a ação. Por outro lado, o primeiro *Art of Fighting* tinha controles com respostas lentas. Quer dizer, cada vez que você apertava um botão, o boneco da tela esperava meio segundo para obedecer, o que é uma resposta bem atrasada para um game de luta. Entre outras inovações, havia a "barra de espírito", que servia como um medidor para os especiais: ao fazer ou sofrer provocações, a barra enchia e esvaziava.

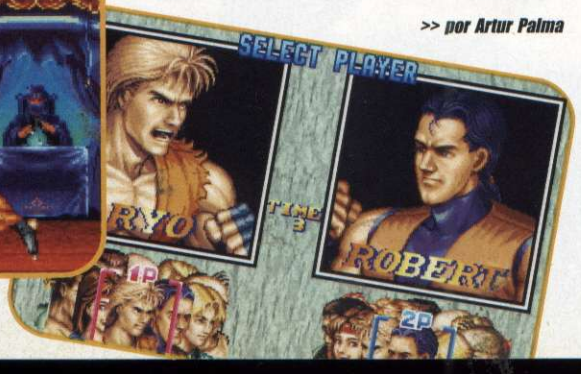
Algums bons elementos foram aproveitados e seguiram para o segundo jogo da série, que ainda adicionava um controle mais ajustado. Apesar de os lutadores serem bem mais ágeis, *AoF2* tinha gráficos estranhos: veio com os mesmos pixels do primeiro, só que aumentados. Isto é, uma verdadeira regressão em termos de imagem.

No meio desse vai-e-vem, você já imagina que o terceiro jogo da franquia era bem estiloso e belo, mas que possuía controles pesados e chatos.

Ótimo para os fãs de luta. Ou melhor, de jogos de luta antigos.

>> por Artur Palma

>> O game não consegue definir se ajusta gráficos ou jogabilidade



The Plan

Um plano regular, meio sem sal, mas que custa baratinho

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Crave Entertainment
> **Produtora:** Eko System
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 5,0

História fraca e uma Inteligência Artificial compatível com a de uma ameba.

>> Controlar três personagens ao mesmo tempo é um martírio

>> Os gráficos seriam bonitos... fossem lançados há sete anos

ROBERT TAYLOR É UM LADRÃO que foi traído pelo seu próprio amigo. Agora, cinco anos depois, ele tem a chance de se vingar, graças à ajuda de outros comparsas. E, claro, deve aproveitar. Se a você já achou a história fraca e cheia de clichês, imagina que você nem chegou perto de descobrir as outras (e muitas) trapalhadas feitas pela produtora do game.

Para começar, a movimentação dos personagens é horrível e não ajuda em nada quando se precisa controlar até três personagens ao mesmo tempo. Nessa hora, a tela é dividida em três partes e sobra para você coordenar a ação entre eles. Não, não é possível passar ileso por estas partes, elas são cruciais para conseguir êxito nas missões. Por outro lado, também não adianta se esforçar muito nesse tipo de ação, já que os seus inimigos são tão abobados que não merecem que você perca muito tempo com isso (nem com eles, para falar a verdade).

Os gráficos são fracos e lembram jogos da primeira geração do PS2. A trilha sonora também deixa a desejar e a dublagem só rola nas animações. Durante o jogo, tudo funciona na base da legenda.

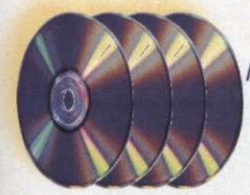
Ao menos, o game é barato, só custa 15 dólares, mesmo porque ele não vale mais do que isso.

>> por Leandro Rodrigues

INFINITY MULTIMÍDIA

Nossa Qualidade é Infinita.
Games Novos e Usados - Mídias em Geral
Acessórios para Informática

Aproveite as Férias para Economizar Comprando Aqui !!!



AS MELHORES MÍDIAS COM OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO !!!

SONY · maxell · 3M · HEWLETT PACKARD · BASF · Kodak · SAMSUNG · LG · PHILIPS

SEDEX
PARA TODO O BRASIL
Com Total Eficiência, Segurança e Qualidade de Entrega!

ATENÇÃO!!!
COMPRAMOS, TROCAMOS E VENDEMOS QUALQUER VÍDEO GAME USADO !!!

Tudo de Vídeo Game com preços imperdíveis. Confira !!!

Rua Santa Ifigênia, 211 - Lj. 22 - Térreo

Tel. 11 3337.7556

Os Melhores Preços de Mídias em Geral do Mercado !!!

Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon

Do bucolismo à tecnologia, mas com uma perda de charme

DEPOIS DE DEZ ANOS e mais de 20 jogos sobrevivendo sempre com o velho tema rural, a Natsume tem tentado variar o pano de fundo de *Harvest Moon*. A aposta é arrancar suas raízes bucólicas e passar para o ambiente futurista, mais precisamente, em 2022.

O principal diferencial foi o argumento, que ousou fugir bastante dos temas anteriores. Você é um jovem robô criado pelo Dr. Hope e vive em um mundo onde todas as fazendas tornaram-se automatizadas. Cabe a você (sim, o robô) trazer a humanização de volta. O que, em termos concretos, significa a mesma coisa dos títulos anteriores: criar, cultivar, viver a sua vida – fazer amizades e administrar a sua colheita.

>> O visual é bacana, mas o tema futurista não agradou

Tudo isso é bem legal, mas perde um pouco de charme por causa do lentíssimo – e obrigatório – tutorial inicial e pela absurda facilidade para conseguir dinheiro, que deixa a ação cotidiana meio vazia e sem sentido

>> Cuidar das tarefas domésticas é rotina

Seguindo a fórmula, o novo *Harvest Moon* é divertido. Apesar de não possuir os melhores gráficos já feitos, eles são agradáveis e caem muito bem no jogo. O som também é acertadinho, mas não capta a atenção. Tudo harmonioso e muito fofo.

>> por Artur Palma

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Natsume
> **Produtora:** ArtePiazza
> **Gênero:** RPG
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PSP

NOTA: 5,5

Oras, é fofo sim. O ambiente futurista dá um novo gás à série

.Hack//G.U. Vol. 2: Reminisce

O segundo episódio da série deixa a desejar

O NOVO EPISÓDIO na série de RPGs de ação da Bandai, *Dot. Hack 2* continua a trama do game anterior. Caso você já não conheça a série, os habitantes de um mundo chamado The World ficam conectados à rede e ninguém consegue reverter a situação. Para ajudar, todas as ações do mundo virtual afetam diretamente o mundo real.

Em *Reminisce*, você assume o papel de Haseo, um garoto que tenta salvar a pele de seus amigos do mundo real e que, para tanto, deve desvendar estranhos acontecimentos em The World. Apesar de você ser livre para escolher como embarca na jornada, nenhum caminho é satisfatório. Os gráficos também têm um quê de contradição: as texturas são bonitas, porém, nas cidades, o visual fica comprometido para quem anda rápido demais ou de moto. Afinal, a construção das imagens ocorre em tempo real, mas podia ser melhor finalizada.

As batalhas são bem complicadas no começo, especialmente para aqueles que não jogaram o primeiro episódio da série. No entanto, pouco tempo depois é possível fazer 100-hits nos inimigos. Calma lá, isso não é necessariamente bom. Na verdade, o game fica vazio: sem grandes lutas nem ótimas missões.

>> por Artur Palma

FICHA TÉCNICA

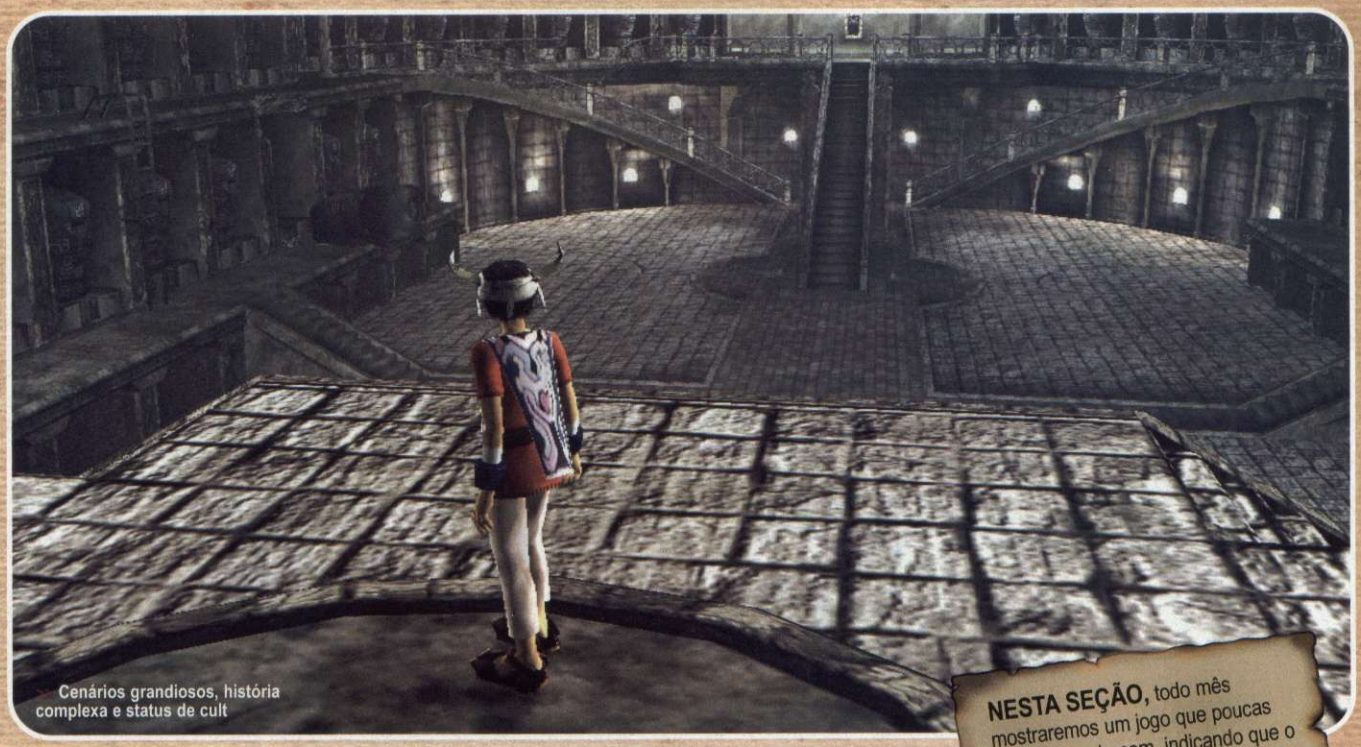
> **Distribuidora:** Nanco Bandai
> **Produtora:** CyberConnect 2
> **Gênero:** RPG
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 5,0

Para os fãs do mangá, é um prato cheio. Cheio de missões confusas

>> Os personagens são cheios de estilo e poder

>> As batalhas são difíceis para iniciantes



Cenários grandiosos, história complexa e status de cult

NESTA SEÇÃO, todo mês mostraremos um jogo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainda tem muito a ser explorado. Se você tem alguma sugestão, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

ICO

Muito à frente da sua época, o jogo ganhou status de cult

NEM SEMPRE produzir um game que cai no esquecimento é de todo mau. *ICO* é um bom exemplo de que isso pode acabar se tornando um verdadeiro trunfo. Há quase seis anos, quando a obra-prima de Fumito Ueda foi lançada, poucas pessoas estavam preparadas para entender e apreciar um jogo tão abstrato e subjetivo. Hoje, *ICO* já foi elevado ao status de cult e colaborou diretamente para o sucesso de *Shadow of the Colossus*, que veio logo a seguir.

Ico é um garoto esperto e ágil que consegue pular, correr e escalar os cenários, mas deve tomar um enorme cuidado para não perder sua frágil acompanhante para trás. Tudo porque ela é a única capaz de abrir os portais mágicos espalhados pelo castelo. Ao longo do jogo, a relação entre os dois se estabelece mais fortemente, porém compreender o que acontece de fato com a história fica a cargo da interpretação de cada um dos jogadores. Até o final da narrativa (e mesmo depois do desfecho), pouca coisa fica clara de verdade.

Além do enredo complexo, o jogo possui outras características singulares. Uma delas é a enorme sensação de solidão que ele transmite. Veja bem, não é incomum andar por vários minutos sem encontrar nenhuma outra alma viva, a não ser Ico e Yorna. Diálogos, então, são praticamente inexistentes. Yorna não fala a sua língua e a comunicação entre os dois é literalmente na base do grito – só após terminar o game, é possível entender a língua de Yorna.

Acredite, se você foi um dos milhares que jogavam *Shadow of Colossus* e achou uma maravilha, deveria investir seu tempo em conhecer *ICO*. O único problema é que, quando acabar, vai ficar na torcida para que a continuação seja anunciada logo e, vale a pena sonhar, que seja para PlayStation 3.

>> por Leandro Rodrigues

TOTALMENTE SUBJETIVO

VOCÊ CONTROLA ICO, um jovem garoto que é aprisionado em uma espécie de urna e largado para morrer pelo simples fato de ter nascido com chifres. Afinal, o povo do local acredita que jovens nascidos com tal característica trazem má sorte e devem ser sacrificados. Acontece que o cativeiro acaba sofrendo com um tipo de tremor e Ico consegue escapar. É neste ponto que você assume o controle do jogo. Seu objetivo é fugir do castelo, e para ter uma ajudinha extra na tarefa, você encontra Yorna, uma delicada garota que não fala a sua língua. Você deve escoltá-la (e a si mesmo) até a saída do castelo, tarefa que não será nada fácil.

>> Sua missão é passar horas vagando sozinho pelo castelo

>> *ICO* é a origem de *Shadow of the Colossus*

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** SCE
- **Produtora:** SCE
- **Gênero:** Aventura
- **Jogadores:** 1
- **Plataforma:** PS2
- **Escondido desde:** Setembro de 2001

NOTA: 9,5

Enigmático, inteligente e inovador, *ICO* é uma aula de videogame

FOX New

Um novo conceito em diversão

Tel: (11) 3326-2170

Distribuidor e Atacadista para lojistas de todo Brasil

Acessórios para PS1, PS2, PC e diversos

e-mail: fox-new@uol.com.br
fox.new@hotmail.com

>> por Leandro Rodrigues

SHREK THE THIRD

Controle o elenco mais insano do mundo do faz de conta e salve O Reino de Tão Tão Distante

O OGRO ALFACE mais hilário dos cinemas chegou ao PS2 para faturar algumas verdinhas ($) fáceis para a Activision e reproduz de forma resumida a comédia inteligente de *Shrek o Terceiro*, o filme mais recente da série.

Repleta de comentários de duplo sentido e humor sarcástico, a trama narra, com a ajuda de um simpático teatro de bonecos, a missão de Shrek para salvar o Reino de Tão Tão Distante das mãos de Príncipe Encantado, um nobre "mauricinho" que cobiça o trono. O único meio de impedi-lo é encontrar Artie, o herdeiro real, desaparecido nas terras da Távola Redonda.

Em sua aventura, você pode controlar Fiona, Gato de Botas, Bela Adormecida, Artur, Burro e, é claro, o ogro que não é cebola, mas é cheio de camadas. Cada um dos heróis possui características próprias: o Gato, por exemplo, é o único que possui o pulo duplo, enquanto Shrek é o mais forte e a Bela Adormecida possui a capacidade de planar no ar, graças ao seu vestido longo.

As habilidades únicas servem para prolongar a exploração nos cenários e caçar itens secretos. O game, porém, não fica só nos passeios em ambientes encantados e oferece também pancadaria de fácil aprendizado para a molecada espancar os vilões com classe – Fiona e Shrek podem até usar um ataque especial que aciona câmera lenta para montar seqüências fatais. É uma pena que a lista de golpes seja restrita e torne os combates entediantes.

Razoavelmente divertido e fácil de jogar, *Shrek the Third* é uma atração para o público mais jovem.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Activision
> **Produtora:** Amaze Entertainment
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 6,0

Diversidade de personagens e boa comédia, porém com desafio limitado

Roteiro Completo

Terminar *Shrek the Third* não é um desafio muito complicado, pelo menos não no que diz respeito às batalhas – os inimigos são uns molengas. O real desafio consiste em encontrar os itens escondidos no jogo para completar as missões, isso sim pode se tornar uma dor de cabeça. Pensando nisso, criamos uma lista com todas as missões; que você precisa cumprir e a localização de todos os itens secretos. Assim vai ficar fácil a sua aventura.

SHREK E SUA TURMA partem em uma nova aventura no Reino de Tão Tão Distante e precisam achar o herdeiro do trono para impedir que o Príncipe Encantado tome o poder.

01. THE ROYAL TUTORIAL

A. Execute três movimentos de finalização para concluir a primeira missão do game.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Encontre o item secreto:
- Destrua a estátua do Shrek que está no centro da sala.

02. THE DOCKS

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termina a fase sem morrer.
C. Salve os prisioneiros do pirata.
D. Destrua o piano do pirata.
E. Encontre cinco itens secretos:
- Controle o Gato de Botas e pegue o item no alto da tela.
- Destrua a estátua do pirata.
- Arrebente o piano do pirata.
- Após sair do castelo, pegue o item na caixa do lado direito.
- Procure na frente da cachoeira marrom bem para encontrá-lo.

03. THE PIRATE SHIP

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Localize o pingüim do pirata.
D. Encontre quatro itens secretos:
- Na tela inicial, empurre a caixa até o lado direito e vá até o nível superior.
- Embaixo da passagem de madeira, procure por ele dentro do navio.
- No fundo do corredor alagado, está dentro da caixa.
- Procure nas caixas que estão na área do peixe gigante.

E. Ache os quatro ganchos do pirata:
- No nível superior da primeira tela, destrua a caixa do lado esquerdo.
- No fundo do corredor alagado, procure dentro da caixa.
- Investigue as caixas que estão na área do peixe gigante.
- O último gancho do pirata está escondido à esquerda do peixe gigante.

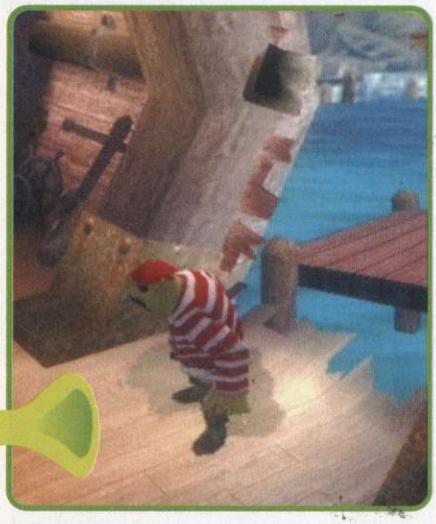
04. YE OLDE RUINS

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Conclua a fase sem morrer.
C. Resgate Geek:
- Destrua os armários do lado esquerdo, na parte superior do pátio do castelo.

D. Encontre cinco itens secretos:
- No início da fase, destrua a placa do lado esquerdo.
- Arrebente o barril que está ao lado do veículo quebrado.
- Quebre a caixa localizada no lado direito da passagem no campo.
- Está sobre a coluna do escudo verde.
- Pegue-o na quarta estátua da área superior.

E. Encontre três troféus:
- No pátio do castelo, destrua o barril que está no centro da tela.
- Quebre o barril na parte superior do pátio do castelo.
- Arrebente a segunda estátua na parte superior do pátio.

Chefe - Fada Madrinha
Pegue um dos objetos do pátio, jogue contra ela e aplique uma seqüência de golpes. Quando a fada mudar de lugar, suba nas costas dela, use um especial e acerte mais um combo.



05. YE OLDE ROAD

A. Execute cinco movimentos de finalização.
B. Termina a fase sem morrer.
C. Encontre cinco itens secretos:
- O primeiro segredo desta fase está escondido em um baú no final da ponte.
- Pegue-o no baú depois da passagem do lado esquerdo.
- Suba a montanha do lado esquerdo e pegue-o no final do caminho.
- Vasculhe as caixas em frente à área marcada com terra.
- Está em um dos armários do lado direito, no local do acidente da carruagem.

D. Encontre três troféus:
- Está sobre a caixa depois da passagem do lado esquerdo.
- Do lado esquerdo, na área com terra.
- Do lado esquerdo, na área do acidente da carruagem.

E. Encontre as quatro comidas:
- Está em um baú no final da ponte.
- Vá até a área onde está a carruagem e investigue as caixas perto da parede para encontrar esta corrida.
- Nas caixas do lado esquerdo, procure na área do chão de terra.
- Vasculhe a área onde rolou o acidente da carruagem e quebre a caixa perto do portão.

06. ACADEMY GROUNDS

A. Execute cinco movimentos de finalização.
B. Conclua a fase sem morrer.
C. Use o poder do Shrek três vezes.
D. Encontre quatro itens secretos:
- Está na estátua de folhas, no alto.
- Com o Gato de Botas, suba no castelo e encontre-o perto da alavanca.
- Dentro do castelo, no lado direito.
- Destrua os armários no corredor.

E. Encontre os dois troféus:
- No canto superior esquerdo do jardim.
- Ao lado do ônibus, após a ponte.

Chefe - Fadas Madrinhas
Repita a estratégia usada para derrotar a Fada Madrinha na fase Ye Olde Ruins.

07. A TEA PARTY INTERRUPTED

A. Execute cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Liberte o misterioso prisioneiro:
- Vá até a área azulada, onde você precisa cair e destrua o armário para resgatá-lo.

D. Encontre seis itens secretos:
- Destrua a caixa dentro da cela, à direita da área inicial.
- Após descer pelo buraco, encontre-o no canto inferior.
- No mesmo corredor do item secreto anterior, dentro da caixa do lado direito.
- Vá até a área azulada e, durante a queda, pegue o item secreto.
- Ao atravessar o buraco azulado, quebre o objeto de madeira do lado esquerdo.
- Atrás da grade trancada. Pegue a chave na tela do Ciclope.

E. Encontre quatro coroas:
- A primeira coroa está em um das caixas entre as selas do lado direito.
- Vá ao final do corredor da esquerda e destrua o objeto de madeira.
- Do lado direito, dentro da caixa que está na sala das gaiolas suspensas.
- Ao chegar à tela na qual você terá que enfrentar o monstruoso Ciclope, destrua o barril do lado esquerdo para pegar o item.

Chefe - Ciclope
Use apenas movimentos giratórios para acabar com o Ciclope sem sofrer nenhum dano.

08. HIGH HIGH PEAK

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Use o poder do Shrek três vezes.
D. Encontre dois itens secretos:
- Logo após sair da caverna, procure pelo item no lado esquerdo do cenário.
- Depois da segunda ponte, está escondido no lado direito.

E. Encontre as cinco cartolas:
- Na entrada da caverna, acerte o boneco de neve do lado direito.
- Na saída da caverna, acerte o boneco de neve do lado esquerdo.
- Após atravessar a primeira ponte de madeira, pegue-o à esquerda.
- Está em um dos bonecos depois da segunda ponte.
- No final do corredor dos trilhos, pegue-o no boneco atrás da alavanca.

09. ICE LAKE

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Elimine dez anões.
D. Encontre quatro itens secretos:
- No começo da fase. Está dentro do quarto boneco de neve, no lado direito.
- Na mesma região do item anterior, bata na montanha, suba no bloco e pule.
- Use o bloco para chegar ao item que está no alto.
- Do lado direito, logo após reencontrar Shrek, próximo a porta.

E. Encontre uma cartola:
- Há apenas uma cartola nesta fase. Vá até pouco antes da caverna do final da

10. ICE CAVE

A. Faça três movimentos de finalização.

Chefe - Dragão de Gelo
Acerte o monstrengo diretamente na cabeça usando os seus movimentos giratórios e fuja das investidas do dragão.

11. PRISON DETENTION CENTER

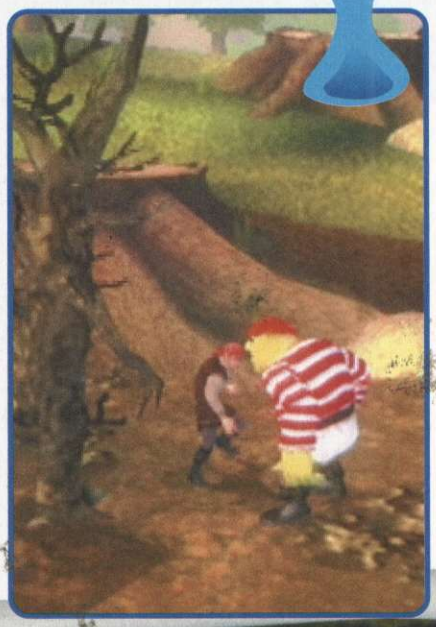
A. Execute cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Encontre quatro itens secretos:
- Acerte um combo no toco da árvore que está do lado direito.
- Na parte superior da sala da prisão, atrás das pilhas de caixas.
- Na sala depois da escadaria, do lado direito, destrua o objeto de madeira.
- O quarto item está perto do chão quebrado, do lado esquerdo.

D. Encontre quatro coroas:
- Em um dos barris antes do túnel.
- Nas caixas após a quinta coluna.
- Na sala após a escadaria, do lado direito, destrua o objeto de madeira.
- Suspenso no ar, no poço antes de encontrar Fiona.

E. Encontre quatro alimentos:
- No barril após a primeira coluna.
- No corredor da prisão, depois do portão que se fecha automaticamente.
- Ao lado do item anterior, dentro do barril.
- Na caixa que está no final do corredor.

12. FOREST AMBUST

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Encontre três itens secretos:
- Destrua o toco de árvore do lado direito do cenário para encontrá-lo..
- Arrebente o canhão do meio.
- Destrua o canhão do lado direito.



Shrek, o ogro multimídia: divertido nos filmes e apenas simpático nos games

13. MERLIN´S HILLS

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Destrua o esquilo de madeira:
- Ele aparece depois da área onde as as árvores caem.

4. Encontre cinco itens secretos:
- Do lado esquerdo da cachoeira.
- Sobre a pedra, na área dos atiradores.
- À esquerda das pedras rolantes.
- Destrua o toco da árvore à direita do esquilo de madeira.
- Antes do gigante, do lado esquerdo.

5. Encontre cinco pernas-de-pau:
- Na caixa após o segundo canhão.
- Dentro do barril na área dos atiradores.
- No barril atrás do caldeirão do Merlin.
- Dentro de uma das caixas ao lado das pedras que bloqueiam o caminho.
- Destrua o canhão do lado esquerdo na área do portão do gigante.

14. EVIL QUEEN´S CASTLE

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Pule na cama da rainha:
- A mobília está na torre do lado direito.

D. Encontre os cinco itens secretos:
- Sobre a cama, na torre do lado direito.
- Atravesse o caminho dos pilares. Está no final, no lado esquerdo.
- No alto da área das gaiolas.
- Em frente à ponte, após a seqüência dos pilares.
- Sobre o lustre da torre da esquerda.

E. Procure todas as maçãs envenenadas:
- Quebre o barril após a rampa.
- Após passar pela ponte de corrente, pegue-a dentro de um barril.
- Na torre do lado direito, ao lado da cama.
- Após passar pelo espelho, vasculhe o caldeirão sobre um dos pilares.
- Procure na torre da esquerda, dentro do caldeirão do lado direito.
- Está na sala das pedras voadoras, sobre uma das estantes.
- Após passar pelo espelho, vasculhe a área sobre um dos pilares.
- Na torre da direita, investigue o caldeirão sobre a estrutura do lado direito.
- Investigue a estrutura de madeira para encontrar a última maçã envenenada oculta no lado esquerdo.

16. CATACOMBS

A. Execute cinco movimentos de finalização.
B. Complete a fase sem morrer.
C. Use o poder de Fiona três vezes.
D. Encontre quatro itens secretos:
- Procure sobre o penúltimo cano na área do esgoto.
- No final da área dos espinhos, no canto esquerdo.
- Vá à sala onde há três buracos no chão e investigue o terceiro buraco.
- Após passar da sala dos dragões, procure nas caixas em frente à porta.

E. Procure as três coroas:
- Depois que passar pelos espinhos, pegue-o no lado direito, atrás das caixas.
- Pule sobre o andaime e pegue a coroa no alto.
- Investigue a área à direita da escada com dentes para encontrar a coroa.

15. STROMBOLI'S WORKSHOP

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Use o poder do Shrek três vezes.
D. Encontre cinco itens secretos:
- No final do corredor, atrás do palco.
- Passe pela rampa com bolinhas de gude.
- Acerte uma bola de gude no boneco que está na área da escada com dentes.
- Procure na área dos martelos gigantes.
- Após passar pela sala do Pinóquio gigante, procure o item no lado esquerdo.

E. Procure nove brinquedos:
- Está sobre o local onde você viu cair uma caixinha de música.
- Procure sobre a rampa onde caem bolas de gude, na área da escada com dentes.
- À direita da escada com dentes.
- Após o elevador, investigue o lado esquerdo da sala.
- No meio do caminho, na área onde há diversas serras elétricas.
- No final da trilha, procure o brinquedo na região onde estão as serras elétricas.
- Os últimos três brinquedos estão no trecho anterior ao encontro com Merlin.

17. RUNDOWN STREETS

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termina a fase sem morrer.
C. Encontre dois itens secretos:
- Siga pelo corredor repleto de janelas e pegue-o dentro do barril.
- Destrua o primeiro canhão da fase.

D. Procure cinco ingressos:
- Ative as alavancas e pegue-o sob o toldo.
- Na área após a janela, vasculhe o lado direito e pegue-o dentro do barril.
- Vá ao local onde há duas árvores e destrua o barril no canto esquerdo da tela.
- Sobre a escada, no lado direito.
- Na praça com coqueiros, no lado direito.

>> O burro tem cara de bobo (e é), mas não perdoa os vilões e detona com seus coices

18. GRAND FINALE

A. Faça cinco movimentos de finalização.
B. Termine a fase sem morrer.
C. Encontre um item secreto.
- Dentro de um barril sob o palco.

Chefe Final
Acerte todas as cordas espalhadas no palco para soltar Shrek e finalizar o game.

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceborg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

conecte-se

BANDRIDGE®

Connection Centre

Agora no Brasil você encontra cabos e conexões para todas as suas necessidades com a qualidade Bandridge.

Audio, Vídeo, HDMI, Antenas, Computer, USB, Network, Telecom, Ipod, I-VOIP

LINEAR AUDIO

www.linearaudio.com.br

agência K

GAROTA PLAYSTATION
JULHO 2007

NOME: Jakeline Joster
IDADE: 20 anos
CIDADE NATAL: Cabreúva – SP

VEJA MAIS FOTOS NO WWW.GAMEBLOG.COM.BR

Fotos: Livia Capeli – **Produção:** Ada Lima e Gabriela Isgroi **Cabelo e Maquiagem:** Sheila Campos

CURVAS PODEROSAS

A NEED FOR SPEED PROSTREET

Maior série de tunning virtual ficou absurdamente realista e agressiva com sua nova versão, *ProStreet*. Carrões mais envenenados, dezenas de acessórios licenciados e mulheres ainda mais gostosas são os novos sonhos de consumo que vão fazer a cabeça dos pilotos de racha neste game que vai emplacar no PS3 e PS2.

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS:

(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

>> por Leandro Rodrigues

Uma família

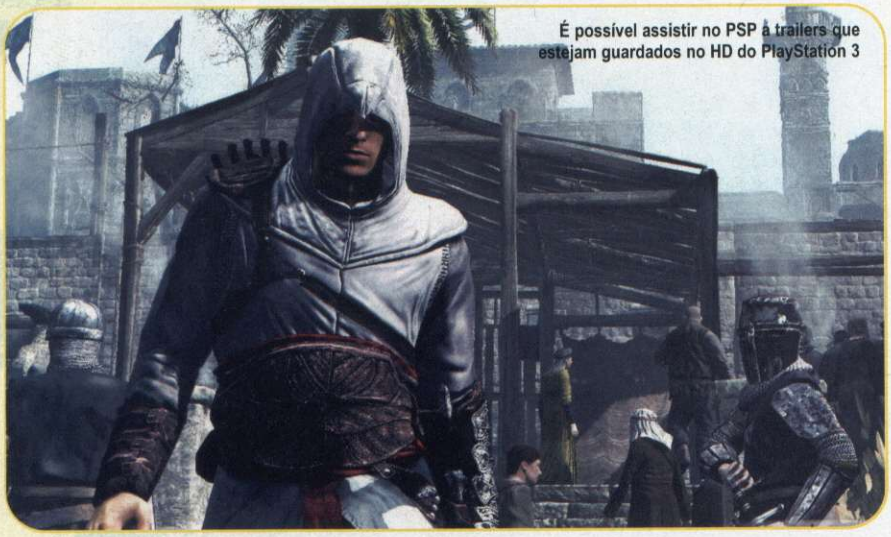
Nova atualização acrescenta funções ao seu PS3 e integra de vez o PSP ao sistema do irmão mais velho

PRATICAMENTE TODO MÊS sai uma atualização para o PS3, mas dificilmente elas trazem mudanças relevantes como aconteceu na versão 1.8. Graças a a atualização é possível acessar e reproduzir conteúdos de outros computadores conectados em sua rede local. Além disso, o 1.8. tornou possível usufruir quase todas as funções do PlayStation 3 através de um PSP, utilizando a internet em qualquer lugar do mundo. Confira essa e outras vantagens que estão disponíveis na última atualização.

ACESSE MUITO MAIS CONTEÚDO

Espaço já não é mais um problema no PS3. Com a nova atualização, é possível acessar conteúdo, como fotos, músicas e videos, que estiver armazenado em um computador que esteja compartilhando a mesma rede que o aparelho da Sony. Para isso basta que o computador em questão tenha o programa Windows Media Connect ou o Windows Media Player 11.

Graças a este novo recurso da para executar arquivos direto do computador e copiá-los para o HD interno do PS3. No caso de visualização de fotos, há até mais vantagens e é possível colocar sua galeria para ser exibida na tela da televisão, aproveitando os recursos de slideshow do aparelho.



É possível assistir no PSP à trailers que estejam guardados no HD do PlayStation 3

Todos os recursos do PS3, como visualizador de fotos e vídeos, podem ser usados por meio do PSP

CONTROLE SEU CONSOLE VIA INTERNET

A função de acesso remoto entre o PSP e o PS3 não é novidade, pois logo nos primeiros meses do aparelho já era possível conectá-los, porém essa comunicação era restrita à rede local.

A nova atualização turbinou essa função e tornou possivel fazer muitas coisas pela internet de qualquer lugar do mundo. Antes de mais nada, é necessário fazer o registro do PSP no PlayStation 3 através de uma rápida conexão via cabo USB. Uma vez que o portátil entre na sua lista de autorização, basta deixar o seu console na tela de acesso remoto e colocar o PSP para logar, usando a sua senha e e-mail da PlayStation Network.

Depois de fazer o login corretamente, quase todas as funções do console de mesa ficam disponíveis na tela do pequeno notável PSP. É possível acessar videos, músicas e fotos armazenadas no HD do PlayStation 3, além de possibilitar comunicação com toda a sua lista de contatos da PlayStation Network. Outro trunfo desta parceria entre irmão sonistas é navegar pela PlayStation Network através do PSP e até controlar o PS3 a distância para que execute tarefas como downloads. É possivel mudar configurações, copiar conteúdos e até mesmo acessar um computador via PSP-PS3, caso o seu aparelho esteja ligado a algum PC via Windows Media Connect.

Estas opções possibilitadas pela nova expansão podem facilitar muito a sua vida e, se usada com criatividade, tornam-se um advento da interatividade multimídia.

integrada

NOVIDADES DA PLAYSTATION NETWORK

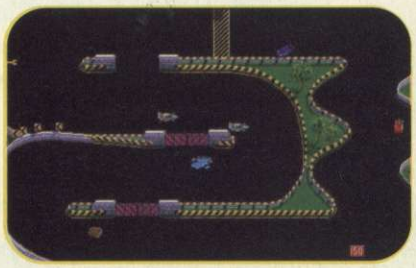
>> por Artur Palma

Conheça os novos games da loja virtual da Sony

CHAMPIONSHIP SPRINT

Preço - US$ 4,99

Quando foi lançado para arcades, *Championship Sprint* tinha como atração dois volantes, acessórios que serviam para incrementar as disputas entre os jogadores e também para dar mais clima à jogatina. Os volantes ficaram de fora deste relançamento. Para compensar há apenas uma novidade: a adição de um defeituoso modo online. O jogo não possui save ou fim, problemas que o deixam completamente sem sentido. Outro grande problema foi a péssima adaptação para o uso com o Sixaxis, sistema que poderia compensar a falta dos volantes.



JOUST

Preço - US$ 4,99

Outro grande sucesso dos arcades na década de 1980, *Joust* volta no relançamento da Midway para a PS3 Network. A principal diferença em relação à versão de arcade é a possibilidade de rodar o game em uma resolução de 720p. O jogo é uma estranha batalha entre cavaleiros e o seu papel é eliminar os seus inimigos e destruir dezenas de ovos para que novos adversários não possam nascer. Apesar da estranheza do objetivo e dos gráficos obsoletos, o jogo até que é divertido e serve para testar os reflexos de jogadores que gostem de jogos cuja velocidade aumente de acordo com sua evolução.

WORLD TOUR RAMPAGE

Preço - US$ 4,99

Apesar de não conseguir variar muito, a série *Rampage* merece algum respeito, principalmente se tratando dos antigos títulos da série. *World Tour* é um relançamento do título de 1998, que foi lançado para PSone. Entre as melhorias há o modo 1080p e a possibilidade de jogar online com mais duas pessoas. O que deixa a desejar é a falta de um modo de comunicação entre os jogadores, como chat de voz ou algo da categoria. Este é um jogo que merece atenção, especialmente por causa do divertido modo multiplayer, opção na qual a pancadaria rola descontrolada.

CALLING ALL CARS!

Prenda os criminosos o mais rápido que puder e exija a sua recompensa

Uma das recentes adições da PlayStation Network, *Calling All Cars!* é uma divertida surpresa com o seu estilo cartunesco, colorido e com muito bom-humor. O jogo é bem simples: o seu desafio se resume a controlar uma viatura em uma das poucas cidades selecionáveis e enfrentar diversos oponentes que têm o mesmo objetivo que você, que nada mais é do que prender a cambada de ladrões que perambulam pela cidade.

Um de cada vez, os criminosos vagam pela cidade até que algum carro toque em um deles. Nesse momento, o ladrão é arremessado para dentro do carro e, caso seja o seu, é preciso levar o meliante até uma das agências da delegacia para ganhar pontos de recompensa. Caso algum competidor pegue o criminoso antes, você é obrigado a atacá-lo sem pudores para tomar o "cliente" de volta.

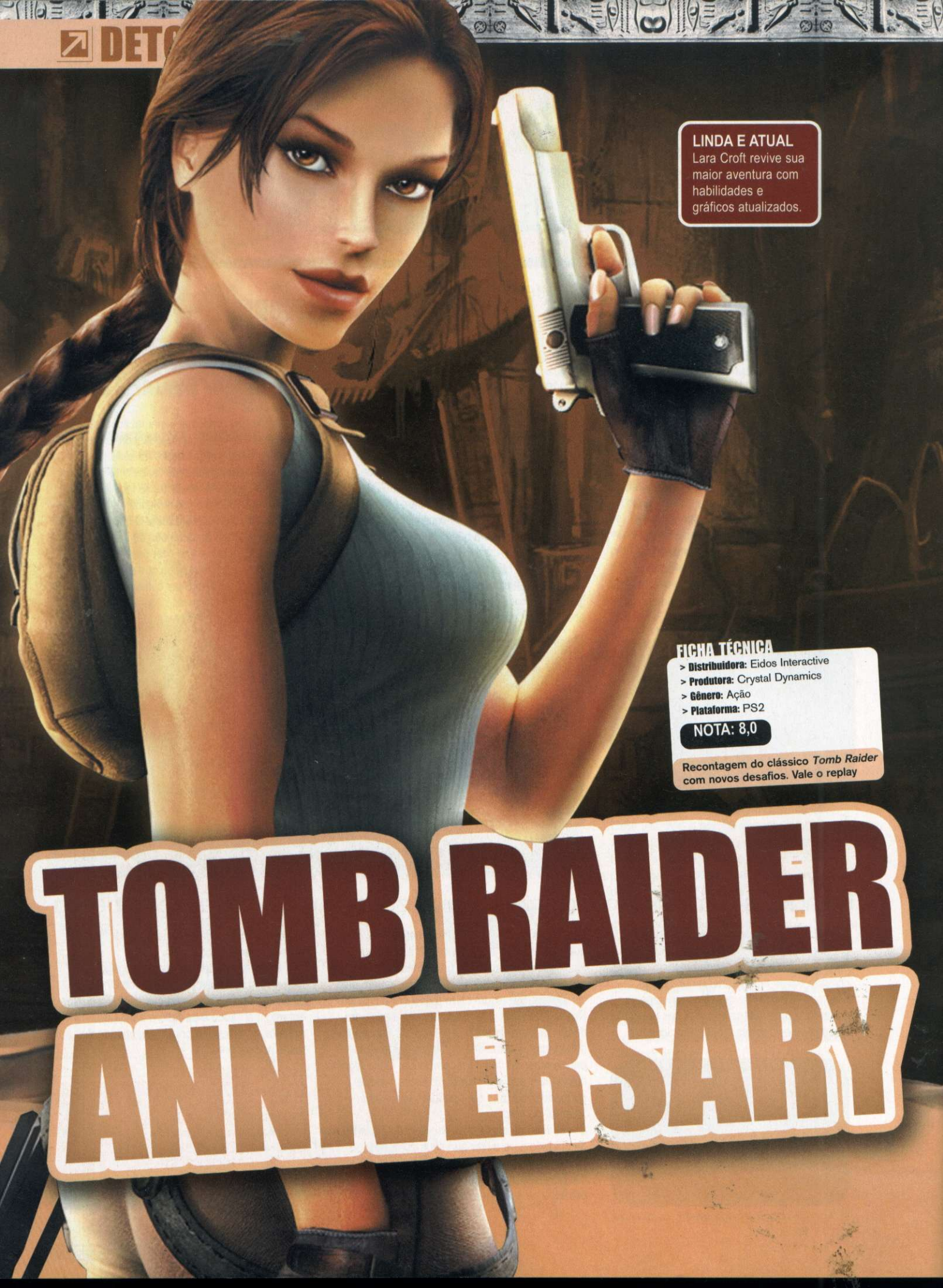
E você precisa fazer tudo isso com o máximo de cuidado para evitar que seus competidores façam o mesmo com você: é possível atacá-los com mísseis, ímãs exagerados e outras armas estranhas e avassaladoras. A diversão aumenta conforme você se passa a acostumar com a sensibilidade dos controles.

Com essa proposta simples, o jogo segue com sons divertidos que combinam muito bem com a proposta casual do jogo. No entanto, nem tudo é perfeito e a falta de multiplayer offline e a pouca diversidade de fases podem entediar.

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** SCEA
- **Produtora:** SCEA, Incognito Inc.
- **Jogadores:** 1 (Até 4 online)
- **Plataforma:** PlayStation 3
- **Preço:** US$ 9,99
- **Nota:** 7,0

Divertida surpresa para jogadores casuais e policiais que não podem ver bandidos à solta



LINDA E ATUAL
Lara Croft revive sua maior aventura com habilidades e gráficos atualizados.

FICHA TÉCNICA
> **Distribuidora:** Eidos Interactive
> **Produtora:** Crystal Dynamics
> **Gênero:** Ação
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 8,0

Recontagem do clássico *Tomb Raider* com novos desafios. Vale o replay

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

>> por Leandro Rodrigues

Os bons tempos estão de volta na forma de desafios remodelados e curvas mais sensuais

Com 38 anos nas costas e mais de uma década de carreira virtual, a heroína, musa e arqueóloga Lara Croft merece uma homenagem e nada parece tão adequado quanto reviver sua primeira aventura virtual – considerada pelos fãs como a maior de todas elas.

Tomb Raider foi lançado em 1996 no saudoso PSone e passou por serviço de plástica e botox virtual para voltar com gráficos estonteantes e nova jogabilidade em *Tomb Raider Anniversary* – milagre proporcionado pela engine usada na linha *Legends* de *TR*, episódio mais atual da série.

A tecnologia de *Legends* também serviu para ampliar os quebra-cabeças usando os recursos de física disponíveis e maior interação com os cenários. Há até novas armas e acessórios, como o gancho que permite a exploradora pendurar-se e escalar locais antes inatingíveis. As novidades não param por aí: um recurso inédito de câmera lenta permite esquivar dos inimigos e contra-atacar com precisão.

Nós também queremos presentear Lara e criamos um guia como ninguém nunca viu, repleto de explicações gráficas para ensinar os melhores meios de fazer as acrobacias da heroína nos cenários. Acompanhe a seguir e aproveite este clássico renascido.

ROTEIRO COMPLETO

Peru

MOUNTAIN CAVES

01. Lara precisa alcançar o alto da montanha e, para conseguir essa proeza, siga os passos indicados (**gráfico #1**). Uma vez em frente ao portão, siga as instruções **(Gráfico #2)** para chegar até o botão no alto e abrir a porta.

02. Na montanha, caminhe com cautela para descobrir uma plataforma de pressão que ativa uma armadilha: para desabilitá-la, vire de frente para o caminho de onde você veio, escale a parede do lado direito e acione a primeira alavanca; nesse ponto, pule para a parede da esquerda e acione a segunda alavanca.

03. Prossiga e suba pela escada do lado direito. Vá pela plataforma de madeira até chegar à parede, vire de costas e pule na beira da montanha. Siga em frente e pule os buracos. Quando avistar o **Artefato #1**, desça a rampa e, antes de cair, pule para o outro lado. Pule para a parede em frente, vire à esquerda e siga pela nova caverna. Siga até o final para ver uma corda pendurada. Deste ponto, oriente-se **(Gráfico #3)** para chegar ao **Artefato #2**. Desça até o fundo da caverna e acione a alavanca ao lado da porta.

04. Após cair da ponte, elimine os lobos e suba pela ponte quebrada. Atravesse a segunda ponte. Passe pelos pilares, ignore a corda e desça no buraco do centro. Mate o urso e siga pela caverna. Acione a alavanca e pegue o **Artefato #3**. Volte à corda que você ignorou. Pule para o outro lado e desça pela rampa.

05. Vá até o buraco, use a barra para chegar ao outro lado, suba a parede do lado esquerdo e siga em frente até chegar à porta. Pise no dispositivo – a porta não vai abrir. Escale as fissuras da parede do lado esquerdo e, adiante, escale outra parede também pelo lado esquerdo. Siga pela esquerda e pule no pêndulo. Corra até o final do corredor, acabe com os lobos e use as barras para chegar ao outro lado. Continue até o final do novo corredor, escale a parede da direita e pule na barra. Quando ela parar de girar, pule no segundo pêndulo e desça. Pise no dispositivo e abra o portão.

06. Antes de sair, você pode pegar a **Relíquia #1**, para isso suba até o segundo pêndulo novamente e, quando chegar à barra, pule imediatamente para a parede da esquerda. Escale e pegue a objeto. Desça e passe pelo portão.

GRÁFICO 2

CITY OF VILCABAMBA

07. Elimine o urso no alto da escada e desça no buraco logo em frente. Pule na parede do lado direito e, em seguida, no pilar de madeira no centro. Passe pelo novo portão, desça as escadas e elimine os dois lobos. Continue até chegar em segurança à área da piscina. Um novo urso vai surgir, acabe com ele.

GRÁFICO 1

GRÁFICO 3

08. Nesta área há uma porta trancada. Pule na piscina e nade pelo túnel para encontrar uma alavanca, então a acione e suba pela nova passagem para sair dentro de uma cabana. Suba pela escada de madeira e pule pela janela na direção do outro edifício. Destrua o cadeado do portão e empurre o baú. Pegue a chave no lado esquerdo.

09. Para encontrar o **Artefato #1**, puxe o baú até a área externa e posicione-o em frente à ponte. Faça o caminho indicado **(Gráfico #4)** para chegar ao tesouro. Volte à área central e use a chave para abrir o portão. Continue em frente, elimine os lobos, suba os degraus e comece os procedimentos para abrir o portão.

10. Entre na porta da esquerda, suba pela escada do lado esquerdo, pule na pedra e siga pelos beirais até chegar à nova porta. Suba pelas rampas e elimine os morcegos. Passe para o outro lado e, em seguida, para o bastão do portão. Desça e entre pela porta da direita e faça o mesmo procedimento da porta da esquerda. Ao abrir o grande portão, siga em frente, pule na pedra do lado oposto e escorregue; no meio do caminho, pule e segure no bastão do lado oposto. Continue e pule em cima do pilar; rapidamente, siga em frente e, ao cair no próximo buraco, suba pela parede do lado direito e use a vara para chegar ao alto. Pule no novo pilar e complete a fase.

THE LOST VALLEY

11. Desça pela escada e elimine dois lobos. Pegue a primeira engrenagem do lado esquerdo, ao lado da cachoeira – ainda faltam duas. Você vai usá-las mais tarde na escada do lado direito da cachoeira. Sua próxima missão é escalar a montanha **(Gráfico #5)** e chegar ao ponto mais alto.

12. Siga até o fundo da caverna e pule para o outro lado. Escale a parede do lado esquerdo e vá até a plataforma no lado oposto. Atire nas cordas que seguram a ponte destruída. Escale a parede em frente, pule no bastão e atravesse a área. Siga à direita. Pule e use a corda para chegar ao outro lado. Suba pelo pilar do lado direito e, no alto, pule para a direção oposta. Atravesse a ponte e pegue a segunda engrenagem.

13. Destrua os morcegos e atire nas cordas que sustentam a ponte por onde você atravessou. Vá para o lado esquerdo e pule na barra que está girando. Salte nas pedras no centro da cachoeira e, em seguida, para a montanha. Entre na caverna e use a alavanca para liberar uma passagem submersa que você usará futuramente. Mergulhe para retornar ao ponto inicial da fase.

14. Saia da água e elimine os três lobos. Suba pela escada do lado direito, coloque a engrenagem no local e acione a alavanca. Use as barras que estão girando para chegar à escada do outro lado. Suba e coloque a segunda engrenagem. Use a parede ao lado da alavanca para ir para o lado direito, para chegar ao outro lado. Vire para o lado oposto e pule no beiral da parede. Escale o local e pule na corda.

15. Balance para conseguir força para chegar ao outro lado. Desça e, com o peso de Lara, a escada vai formar uma ponte. Siga abaixado pelo buraco em frente, detone o urso e suba nas pedras. Pule no local indicado pela foto **(Gráfico #6)**. No beiral, entre no buraco e pegue o **Artefato #1**. Escale novamente as pedras e suba no primeiro poste de madeira, vire a câmera e pule na parede até o segundo nível; volte, pule nos postes e vá para a passagem mais ao alto.

16. Salte na placa à sua frente e, assim que começar a escorregar, pule em direção à parede, siga à direita e pule na barra. Suba e siga em frente até chegar ao vale perdido. Destrua os seis dinossauros raptors. Elimine o raptor gigante, entre no templo e pegue a terceira engrenagem. Desça na piscina e passe pelo túnel. Suba pelo poste, escale a parede à esquerda para chegar ao templo.

17. Suba mais algumas pedras – do lado de fora – e vire à esquerda. Pule nas plataformas até chegar ao novo poste de madeira, então suba e entre na passagem. Continue em frente e pule na ponte de madeira, suba pelo novo poste, entre na sala e pegue o kit médico. Ao chegar à ponte quebrada, pule para o outro lado e vire à esquerda. Escale a parede e, no alto, há uma ladeira para escorregar – antes, vá mais para a frente como demonstrado na imagem **(Gráfico #7)** e pegue o **Artefato #2**. Volte e deslize; pule no meio da queda e continue a escorregar. Salte nos postes e prossiga para entrar na caverna.

18. Siga até o fundo e desça com cuidado. Após o checkpoint é a toca do urso. Use os postes e volte à área inicial. Escale o local e encaixe a terceira e última engrenagem. Pule na piscina. Para coletar a **Relíquia #1**, escale novamente a montanha, passe por baixo da madeira e pule na água.

GRÁFICO 8

Entre no túnel que você abriu no começo da fase e pegue a relíquia. Desça até a piscina do começo e entre na passagem que estava escondida pela cachoeira.

TOMB OF QUALOPEC

19. Siga pelo corredor até chegar ao buraco. Pule no primeiro pilar e salte para o poste. Alinhe seu corpo na direção do próximo poste e pule. Vá à plataforma e entre no corredor à esquerda. Passe pela ponte e suba pela rampa – uma bola vai surgir no seu caminho, volte e proteja-se. A bola vai destruir parte da ponte e fechar três portões na rampa. Retorne pela ponte e desça pelo lado direito.

20. Pegue o baú que está no local e posicione-o embaixo da borda que você usou para descer. Vá até o lado oposto e puxe o pilar revelado até a posição correta **(Gráfico #8)**. Suba pelos pontos indicados até conseguir subir no poste vertical. Vire e atire nas cordas presas no centro do teto. Pule e use a sua corda para chegar ao lado oposto. Puxe a alavanca para abrir o primeiro portão.

21. Volte e siga pelo caminho ensinado pelo gráfico anterior, porém, desta vez, pule para a esquerda e passe pela porta. Siga pelo corredor e tome cuidado com as armadilhas de dardos. Salte e agarre o poste; em seguida pule para a borda da parede da direita. Siga à esquerda até a última borda, pule para a outra parede e vá até o final. Pule no pilar de pedra no centro da tela e, por último, vá até a plataforma coletar o kit médico.

22. Prossiga pelo corredor até a nova sala. Pule na plataforma do meio, pule na barra da esquerda para chegar à plataforma mais alta. Siga até o final, pule na base sobre a alavanca, desça e acione-a. Volte e tome cuidado com as lâminas e com o velociraptor.

GRÁFICO 9

Vá até a sala inicial e posicione os pilares na mesma posição da foto **(Gráfico #09)** e entre pela porta do lado direito.

23. Desça no primeiro buraco para pegar o **Artefato #1**. Suba novamente e use as bordas das paredes para atravessar. Vá à nova sala e o piso vai ruir. Elimine os lobos, suba pela rampa e coloque o baú na posição indicada **(Gráfico #11)**. Prossiga até o checkpoint. Pule no pilar, entre na sala à esquerda e pegue o **Artefato #2**. Volte ao pilar, pule na borda sobre a alavanca e acione-a. Pule na barra do lado direito e volte à sala inicial. Passe pela rampa que foi liberada e siga até o alto. Após a animação, corra até o começo da fase e prepare-se para encarar uma cena interativa.

GRÁFICO 10

Grécia

24. ST. FRANCIS´ FOLLY

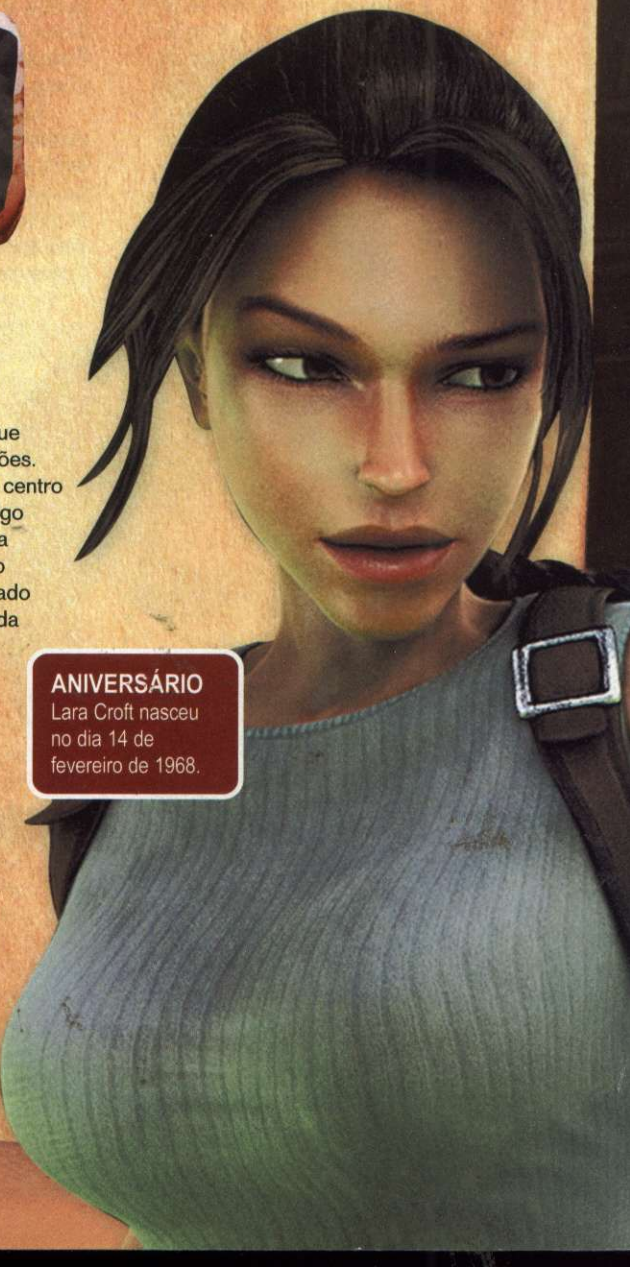
Logo no ponto de partida, saque as suas armas e elimine os dois leões. Há uma plataforma de pressão no centro da tela e você precisa encontrar algo pesado para deixar sobre ela. Suba no último pilar, pule no pilar vizinho à esquerda e entre na sacada do lado direito. Siga em frente e use a corda para chegar ao fundo.

Há um painel em frente ao portão fechado. Vá até o lado oposto, analise o painel e observe os lugares que estão brilhando. Volte ao primeiro painel e atire nos mesmos lugares demarcados para levantar o segundo painel.

25. Use a corda e entre na nova sacada. Observe as marcas no chão e volte ao primeiro painel. Pise na plataforma no chão e atire nas mesmas marcas que você viu no chão. Use sua corda para soltar a bola atrás das grades e empurre-a até a plataforma no centro da tela. Use os pilares ao fundo novamente para entrar pela passagem que foi aberta.

26. Vire para o lado esquerdo, use a corda para chegar ao outro lado, desça e acione a alavanca para abrir o portão. Pegue a bola de outro e coloque no prato dentro da sala. Para pegar o **Artefato #1**, olhe para o teto e veja mais uma descrição do painel – volte até ele e faça as mesmas marcas. Volte pelo caminho que você fez e pegue o objeto na sacada. Entre novamente na sala, passe pela porta aberta e desça pelas escadas até chegar à área central.

27. Porta Poseidon: pule na estrutura do centro, vá para o lado esquerdo e use a corda para puxar a plataforma do lado direito. Tome distância e pule na plataforma da esquerda. Use o poste, vá até a alavanca do lado esquerdo e abra a porta.



ANIVERSÁRIO
Lara Croft nasceu no dia 14 de fevereiro de 1968.

28. Porta Hephaestus: volte ao centro e atire no botão sob a entrada da área. Vá para o lado direito, puxe a argola do local, desça devagar e, ao chegar embaixo, atravesse o caminho formado pelo pilar. Pegue o kit médico, escale a parede da direita e suba para chegar à alavanca que abre esta porta. Volte ao centro, pule no local indicado **(Gráfico #11)** e passe agachado. Entre pela porta, use a alavanca e escale a parede do lado esquerdo. Pule e use a outra alavanca. Entre na nova sala e pule nos pisos mais altos. A seguir, pegue a estátua solta e coloque-a em um dos buracos, com seu olhar voltado para o centro. Pegue o bloco e coloque-o em cima da plataforma, um martelo vai cair e formar outra estátua. Coloque-a no segundo buraco. Pise novamente na plataforma, corra e suba no martelo. Pule para o lado direito, agarre o poste e vire à esquerda, colete o **Artefato #2** e prossiga. Empurre o bloco e posicione a última estátua. Pise no prato do martelo e pegue a Hephaestus Key. Volta à área do centro.

29. Vire para à direita, desça e pule no local onde dá para enxergar outro interruptor, baixe-o para abrir a porta Domocles. Desça e use a alavanca para abrir a porta Atlas. Retorne à plataforma central e suba até o local indicado **(Gráfico #12)** e faça o caminho para entrar pela porta Poseidon. Puxe a alavanca, pule na plataforma na grade e pule para o outro lado. Entre na piscina e nade até o fundo, puxe a alavanca e siga em frente. Tome fôlego e desça novamente. Puxe a alavanca na coluna central e pegue o **Artefato #3**.

30. Suba pela plataforma central e tire a caixa da frente da estátua do peixe. O nível da água vai subir, vá para o lado direito e empurre a outra caixa, desta vez para dentro da água. Mergulhe e puxe a alavanca no centro. Isso vai soltar uma plataforma de madeira. Suba e coloque a caixa em frente à estátua para parar o fluxo da água. Desça e interrompa a segunda porta usando a caixa que você derrubou. Use sua corda e posicione a plataforma de madeira do lado direito. Escale a parede e libere o fluxo de água novamente. Suba no buraco na parede, escale-a pelo lado esquerdo e entre na sala com a grade para pegar a Poseidon Key.

31. Porta Atlas: vá ao ponto mais alto e siga as instruções **(gráfico #13)** para entrar na porta Atlas. No lado direito, no ponto de onde você veio, desça e vá para esquerda. Pule no poste e pegue o **Artefato #4**. Volte e, agora sim, entre pela passagem. Acione a alavanca, use a borda do portão para subir, ignore o poste e elimine os ratos. Gire o instrumento e use o piso que se formou para chegar ao outro lado. Suba na parede da esquerda e acione o interruptor para montar o poste sobre o buraco. Atire na marcas atrás da estátua no centro para derrubar a bola. Corra, pule no poste e volte ao instrumento giratório. Gire-o mais uma vez e pegue a chave sob o altar. Suba pelo poste da direita, pegue o **Artefato #5** e acione o interruptor. Volte.

32. Porta Domocles: vá até a parte mais baixa da área central e escale até a porta. Tome cuidado, uma queda aqui pode ser fatal. Use a alavanca e puxe a pedra sobre a grade. Escale o portão. Pise no dispositivo em frente ao segundo portão e passe correndo. Siga para a segunda sala e pegue a chave no centro. Tudo vai desmoronar. Suba na rampa, pule para a plataforma central e salte na janela do lado direito. Pule e puxe a alavanca do local. Passe pelas espadas da primeira sala. Dê a volta e suba na parede da esquerda. Puxe a alavanca na janela e pegue o **Artefato #6**.

33. Pule no pilar branco e, em seguida, salte nos pilares do centro. Dê a volta na parede até chegar ao dispositivo giratório. Abra o portão e faça o caminho de volta. Desça e coloque as chaves nas fechaduras para encerrar esta fase e partir para o imponente Coliseu.

SANGUE AZUL
Lara é filha do Lorde Henshingly Croft, um dos homens mais ricos da Inglaterra.

THE COLISEUM

34. Faça o caminho indicado (**Gráfico #14**) para conseguir chegar à piscina. Nade até o fundo, vire à esquerda na bifurcação, siga até o final e saia. Suba na caixa do lado esquerdo da tela e use a parede para chegar ao lado esquerdo. Passe pela porta de madeira e suba. Acabe com dois gorilas, suba no pilar e escale o pilar do lado esquerdo das arquibancadas. Pule nas pedras e use a alavanca na sacada. Ignore a porta trancada. Desça na arena, acabe com outros gorilas e tigres. Entre pelo portão aberto, vá até o fundo e puxe o baú que está no fundo.

35. Leve o baú à direita da rampa, suba e pegue a chave. Volte, suba pelo portão antes ignorado e use a chave. Suba pela escada, vá pela esquerda e pule no gancho na cúpula do Coliseu. Ao chegar ao segundo gancho, vire à esquerda, pule na parede e pegue o **Artefato #1** na coluna. Volte e faça o mesmo caminho novamente. Siga até o final, entre no túnel e vire à esquerda.

MIDAS´S PALACE

36. Suba e destrua os três gorilas. Vire à esquerda e suba na fonte. Use a parede

GRÁFICO 14

do lado direito, suba mais um nivel e acione a alavanca. Continue pelas escadas até chegar à sala com espinhos – entre e vire para a porta que você acabou de entrar e puxe as pedras brancas com o seu gancho. Abra a porta em frente e, no canto direito, puxe a caixa para entrar na sala. Acione a alavanca, suba pela escada e acione outra alavanca. Neste ponto, pegue a **Relíquia #1, Artefato# 1** e a **Lead Bar 1**; basta acompanhar as instruções (**Gráfico #15**).

Volte à sala inicial, elimine os gorilas e suba na área da estátua. Escale o lado esquerdo e use a alavanca atrás da mesma estátua. Entre pela porta que você abriu e suba até a nova sala – ignore a escada da direita. No final, entre na sala à esquerda e acabe com os animais. Use o seu gancho para puxar as três colunas que sustentam o pilar e pegue o **Lead Bar 2**.

37. Volte e suba pela escada que você ignorou no passo anterior. No final do corredor, vire à direita e suba pelas pedras. Pule na parede do lado direito e use o gancho para chegar até a parede do lado oposto. Continue pulando para o lado direito até chegar à corda que está suspensa. Pule no pilar do lado esquerdo e escale pelas fissuras. No alto, após estabelecer um checkpoint, pule no pilar branco lá embaixo e, rapidamente, salte no próximo bloco. Pule na fissura do pilar branco e escale até chegar à porta do lado direito.

38. Corra pela nova passagem, detone os dois gorilas e acione a alavanca. Desça e entre pela porta atrás da estátua. Na área do fogo, pule na água e acione a alavanca submersa à esquerda da porta. Suba e siga pelas plataformas do lado direito até chegar à outra alavanca. Acione-a e faça o caminho para o lado esquerdo, para acionar outra alavanca. Deste ponto, mire na estrutura e puxe a argola com o seu gancho. Escale até a plataforma mais alta no fundo do cenário e pegue a **Lead Bar 3**.

39. Para pegar a **Relíquia #2**, volte ao começo desta área e faça novamente o caminho até a alavanca do lado direito. Use a argola deste local para chegar ao fundo da tela e siga pelo caminho até encontrar a alavanca secreta. Puxe-a e corra até a plataforma indicada na animação para pegá-lo. Você tem pouco menos de um minuto para pegá-lo.

40. Volte ao começo da fase. Coloque os três itens Leads Bar na mão esquerda da estátua para transformar os blocos em ouro. Coloque as barras nos orifícios, isso vai abrir a piscina e concluir a fase.

TOMB OF TIHOCAN

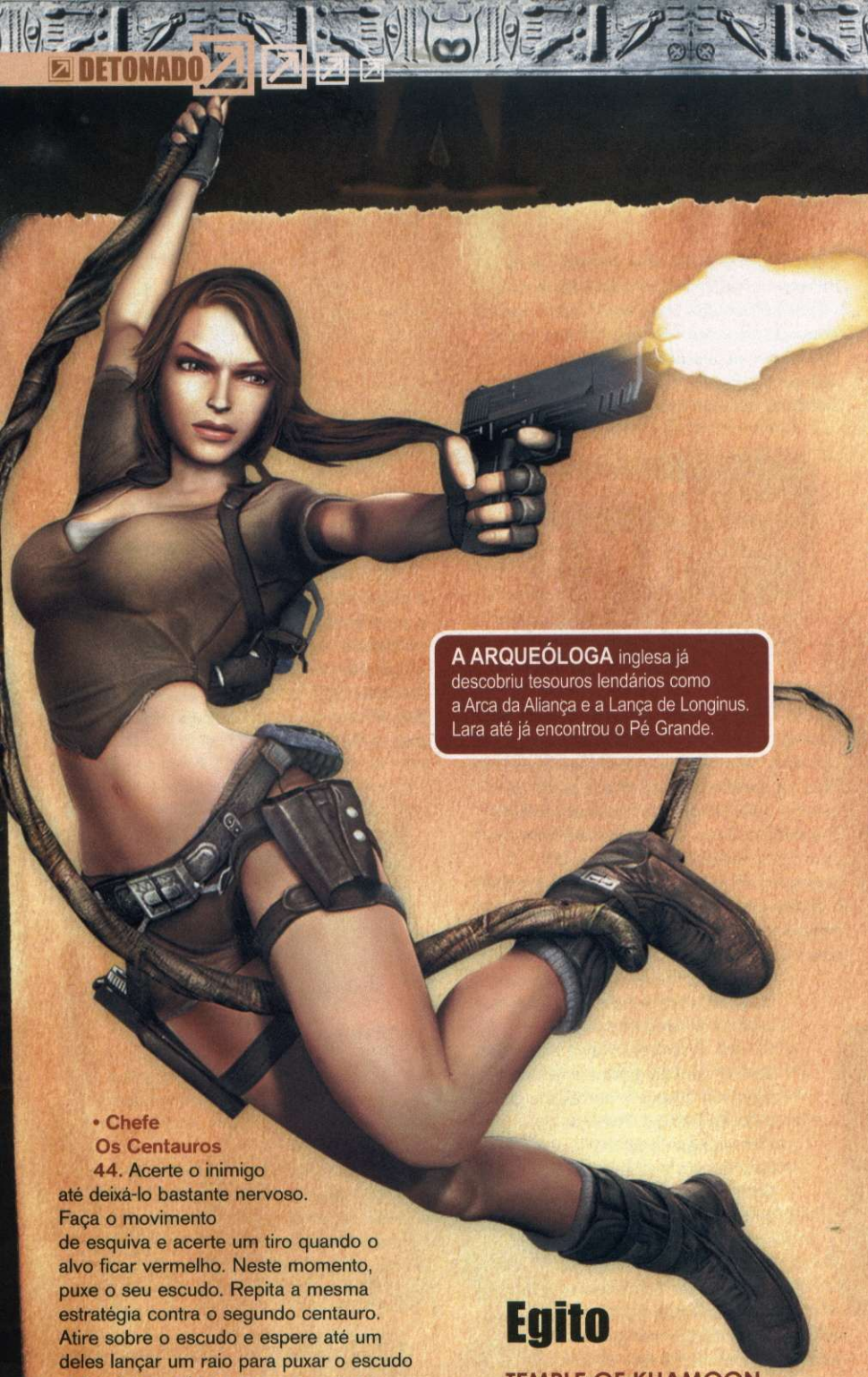
41. Pule na piscina e siga até o final do caminho. No novo quarto, empurre a caixa para dentro e acabe com os ratos. Posicione a caixa embaixo da alavanca e assim que acioná-la, desça pelo alçapão que foi aberto. Entre na próxima sala e pule para a barra do lado direito, use o gancho para chegar até o outro lado e pule para alcançar o gancho seguinte. Suba e pule na plataforma. Siga até o final da trilha, pule em mais duas barras até encontrar uma caixa. Empurre-a e pule no beiral.

Continue em frente até encontrar a segunda caixa. Empurre-a para baixo e pule na plataforma em frente. Mergulhe na piscina, saia rapidamente e acabe com os jacarés. Empurre a caixa para dentro da água. Siga até o fundo, suba na lateral esquerda e gire o dispositivo para drenar a água da piscina.

42. Pegue a outra caixa e jogue-a dentro da piscina. Desça com cuidado e coloque as caixas sobre os dispositivos. Você precisa encher a piscina novamente. Vire o dispositivo, pule na água e procure um pilar com uma alavanca. Isso vai liberar a grade no fundo da piscina para que você pegue o **Artefato #1**.

43. Suba e use a estrutura de madeira

para chegar ao ponto mais alto. Passe pelo túnel e pule na piscina para chegar ao templo. Do lado esquerdo do lago está o **Artefato# 2** e, no direito há uma alavanca, acione-a. Volte e entre no templo. Para vencer na seqüência interativa, aperte os botões que aparecem na tela.



A ARQUEÓLOGA inglesa já descobriu tesouros lendários como a Arca da Aliança e a Lança de Longinus. Lara até já encontrou o Pé Grande.

• **Chefe**
Os Centauros

44. Acerte o inimigo até deixá-lo bastante nervoso. Faça o movimento de esquiva e acerte um tiro quando o alvo ficar vermelho. Neste momento, puxe o seu escudo. Repita a mesma estratégia contra o segundo centauro. Atire sobre o escudo e espere até um deles lançar um raio para puxar o escudo e devolver o raio contra os monstros. Aproveite para acertá-los.

Egito

TEMPLE OF KHAMOON

45. Desça na sala mais baixa e puxe a pedra do lado esquerdo. Mova também a pedra à direita, porém esta com o seu gancho. Suba nas pedras e escale a parede da esquerda. **(Gráfico #16)** Pule no poste e agarre o pilar. Continue até o outro lado. Entre na caverna que está à sua frente. Siga pelas duas próximas salas e use a alavanca para chegar à área mais alta. Elimine um puma e saia pela porta do outro lado.Prepare-se para um quebra-cabeça gigante. Para começar, suba no pilar mais baixo e escale até chegar às barras. Pule na escada ao lado da cabeça da esfinge e pegue o **Artefato #1** à direita da passagem. Puxe a alavanca atrás da estátua e entre.

47. Elimine outros pumas e vá ao final da sala. Examine a alavanca, corra e suba nas estátuas da direita. Pule na estátua da esquerda e use a corda para chegar ao outro lado. Siga pelo novo corredor, puxe a caixa e leve-a até o final do buraco para sair. Pule na barra e siga até o outro lado.

48. Desça e mate os crocodilos. Pule na piscina e use a alavanca. Passe pelo portão, escale o pilar, corra e pule na alavanca. Suba e pule na plataforma do lado direito. Entre e suba na coluna de madeira do lado esquerdo. Salte na alavanca e volte sobre a coluna. Ao entrar na sacada ao lado, puxe a alavanca e a caixa cai.

49. Posicione a caixa exatamente no lado oposto ao local em que ela estava.

Escale as fissuras da parede e atravesse a área. Puxe o portão pelo outro lado e use o gancho para atravessar. Puxe a alavanca e suba na porta. Escale até chegar à parte mais alta. Puxe a nova alavanca para abrir uma passagem ao lado da estátua do gato. Antes de descer, vire para a esquerda e use os ganchos para chegar ao **Artefato #2**.

50. Desça ao lado da estátua do gato e elimine os pumas. Abra o portão e suba pela sacada ao lado da porta conforme as instruções **(Gráfico #17)**. Suba no quarto da esquerda e depois siga pela escada. Mate a múmia e use o gancho no fundo, à direita, para chegar ao outro lado. Pule nos pilares e pegue o **Artefato #3**. Suba pela escada, acione a alavanca e vá até o outro lado para usar as estátuas como plataformas. Ative outra alavanca, volte e

use o escaravelho conforme as nossas instruções (**Gráfico #18**).

51. Desça, entre no outro corredor e tire todos os blocos que estão nas paredes. Coloque os obeliscos virados para a porta, obedecendo a seqüência que ensinamos (**Gráfico #19**). Com a porta aberta, coloque um baú do lado direito da porta e use as fissuras na parede para chegar até a parede do lado direito. Pule nos obeliscos e pegue a **Relíquia #1** dentro do buraco da parede. Desça e saia.

OBELISK OF KHAMOON

52. Passe pelo corredor, vire à direita e acione a alavanca. Siga pela ponte que desceu e pegue o Eye of Horus. Pule na piscina no andar de baixo e passe pela porta. Desvie das armadilhas nos corredores e, ao chegar à sala, use o dispositivo da direita. Isso vai abaixar um pilar e você poderá subir nele.

GRÁFICO 17

53. Pule para o outro lado e puxe a alavanca. Volte para a plataforma da esquerda e, no centro, suba pela coluna e tome cuidado com os dardos. Pule nas colunas e suba na parede, ao lado da ilustração. Use o grampo para chegar ao outro lado e segure na parede. Vá para o lado esquerdo e pule na coluna central. Atravesse a área e evite os dardos. Pule no bastão que você ativou lá embaixo e vire para a direita. Pegue o **Artefato #1** atrás da pedra e corra para o outro lado. Suba e acabe com a múmia.

GRÁFICO 19

54. No corredor, pule nos bastões para alcançar a alavanca. Suba rapidamente na fenda, salte para o lado esquerdo e passe pelos corredores até chegar ao obelisco. Suba pela parede à direita e use o bastão para chegar à sacada. Puxe a alavanca para liberar uma ponte e abrir um portão. Volte à porta e suba pela parede da esquerda. Pule na parede do lado esquerdo e use as fissuras para conseguir chegar até o portão que você acabou de abrir. Passe pelas armadilhas e escorregue até o fundo do buraco. Arrebente a múmia e puxe a alavanca que está do lado direito, no alto.

55. Desça e tire a caixa que foi liberada do buraco na parede. Suba na caixa e pule nas fissuras acima. Vire à esquerda, espere a lâmina no alto sumir e use o gancho para chegar à alavanca do outro lado. No segundo andar, suba pela parede da direita e use o gancho para chegar à área à esquerda. Em seguida, espere a lâmina sumir e use o gancho para seguir pela esquerda, voltar pela direita e subir nas beiradas.

56. No quarto andar, espere as duas lâminas sumirem para poder correr para o lado oposto. Depois do checkpoint, use o gancho para alcançar o outro lado e repita o processo. Suba pelos buracos na parede e pule para a porta. Antes de seguir em frente, volte e pule do lado esquerdo da porta, na plataforma quadrada. Use o gancho para chegar ao meio da tela. Pegue o **Artefato #2** e volte à porta. Siga até o final do corredor e acione a alavanca. Volte e desça novamente ao local onde você encontrou a última múmia. Vá pela porta do lado direito, passe pelas armadilhas e pegue a Seal of Anubis no obelisco.

57. Volte e suba nas barras do lado esquerdo, passe atrás dos pilares e siga por mais duas barras. Pegue a Ankh of Isis no obelisco. Evite as armadilhas do corredor e desça até a área mais baixa. Destrua as três múmias, entre na nova passagem e passe pelo corredor com mais armadilhas. Acione a alavanca do lado esquerdo no final. Faça o caminho de volta. Vire para a direita e pule na plataforma. Siga pela fenda na parede e, quando chegar ao final desta, vire à esquerda e pule. Contorne a nova parede e

GRÁFICO 18

pegue o **Artefato #3**. Desça e faça o caminho novamente, só que desta vez suba pela passagem do lado direito,

58. Dê a volta e entre no novo corredor, no alto. Use o gancho para chegar ao fundo e pule na plataforma do lado oposto. Use a barra e pegue o **Artefato #4**. Desça e pule para o lado direito, use o gancho para chegar ao lado esquerdo e faça o caminho de volta. Na ponte, pule para a esquerda e pegue o Scarab of Osiris. Desça pelo buraco que se abriu na piscina e siga até o final. Elimine o centauro e coloque as peças no obelisco no centro da tela.

SANCTUARY OF THE SCION

59. Passe pela porta que você abriu e suba pelas escadas. Considerando sua entrada como referência, gire o primeiro poste da direita duas vezes e o segundo da esquerda duas vezes (**Gráfico #20**). Isso vai fazer um pilar subir, escale-o e siga pelo corredor. Tome cuidado com as pedras que se fecham. Continue em frente até chegar à esfinge. Desça o máximo que puder usando as escadas do lado esquerdo.

60. Suba pela escada do lado oposto da esfinge, pule para a plataforma do lado esquerdo e escale a parede. Deslize até a metade da rampa e pule para o outro lado. Corra até o terceiro pilar, escale as fissuras, pule no primeiro andar e vá até a parede atrás dela. Escale os quatro níveis e elimine dois monstros voadores. Deslize levemente pelo caminho à sua frente e pule nas duas barras. Pule em frente, vá para o lado esquerdo, desça e acione a alavanca.

61. Entre pela porta aberta do lado esquerdo e passe pela primeira seqüência de blocos. Na segunda onda, abaixe entre

cada um deles. Siga em frente e ignore, por enquanto, a alavanca que está do outro lado do cenário. Mergulhe na piscina e vá até a área mais baixa. Fique sobre a pedra solta e salte na parede com tom dourado. Escale até a parte mais alta e as peças vão se encaixar. Isso vai levantar o primeiro obelisco. Escale-o e pule na plataforma no lado oposto, então salte para a direita e, em seguida, pendure-se na coluna dourada. Escale até o alto e mais um obelisco vai subir. Escale-o e pule para a ponte. Use o gancho rente à parede para alcançar o outro lado. Pule na terceira coluna e repita o processo.

62. Escale o novo obelisco, pule na ponte e vá até a porta. Pule no poste do lado esquerdo e, rapidamente, salte para o outro. Desça pela parede e pule para a esquerda. Suba na última coluna, escale o obelisco e volte à ponte. Use a barra do lado direito para alcançar as escadas de mão – escale todas elas e, na última, pule para a esquerda. Desça até a alavanca, siga pela porta, arrebente a múmia e pegue a Ankh Key.

63. Mergulhe na piscina e saia pelo portão que você abriu. Mate o centauro na área inicial e volte ao alto da escada do lado oposto da esfinge, porém, desta vez, opte pelo caminho da direita. Pule nas barras, suba pela escada, vire para trás e escale a parede da esquerda. Suba pela coluna e mate os dois monstros voadores. Pule na barra ao fundo e use a alavanca.

64. Entre pela porta e passe pela dupla de blocos usando as barras. Na sala seguinte há um quebra-cabeça de obeliscos igual ao anterior. Pule para a direita e escale a parede. Desça pela escada, pule para a parede da esquerda e depois salte no obelisco que subiu. Pule na plataforma, volte para a direita e pule nas quatro barras rapidamente. Ao chegar à parede, pule na coluna do lado direito para ativar o segundo obelisco.

65. Mergulhe na água e suba na plataforma mais baixa. Pule no obelisco e suba na parede para escalar a coluna. Pule no obelisco que subiu e vá para a ponte. Pendure-se na barra, suba na última coluna e volte para a ponte. Use as barras para chegar às escadas. Suba e acione a alavanca. Desça novamente e, ao chegar à segunda escadaria, pule para o lado direito e pegue o **Artefato #1.**

66. Atravesse a ponte e entre pela porta. Destrua a múmia e pegue a segunda Ankh Key. Mergulhe na piscina e siga pelo corredor liberado. Acabe com os centauros, suba pela escada na esfinge e coloque as duas chaves. Dentro do novo ambiente, desça pelos corredores e acabe com os ratos. Pule na água e acione a alavanca no fundo, entre as duas estátuas. Suba nas plataformas que estão em frente à estátua da direita e siga pela esquerda – use o gancho para chegar à escada que leva a área mais baixa.

67. Suba e pule para o lado oposto. Atire nos escaravelhos na parede para deixá-los na mesma posição que os exemplos que estão no piso. Acione a alavanca. Suba pela escala do lado direito e vá até o final. Pule na barra e salte sobre o dispositivo para abrir o portão na água. Corra até lá, suba e empurre a caixa para a água – posicione a caixa em frente ao portão e acione o dispositivo novamente. Escale novamente, só que desta vez siga

para o local onde a caixa estava. Vá para o lado direito e acione outro dispositivo para liberar um portão no alto. Repita o trajeto pela terceira vez e coloque os escaravelhos no piso nas mesmas posições dos exemplos. Vá para o outro lado e suba pelo lugar onde você acionou a segunda alavanca. Escale as barras, suba pelo lado esquerdo e pule no dispositivo para elevar o nível da água até a porta. Antes de sair, vá pela última vez na estátua da direita, desça e entre pelo portão para pegar a **Relíquia #1**. Passe pelo corredor, elimine os inimigos e suba pelos postes para chegar ao final da fase e colocar as chaves no lugar. No lado esquerdo, no alto, está o **Artefato #2**. Entre, pegue a chave e termine a fase.

Ilha Perdida

NATLA´S MINE

68. Nade até o lago e passe sob a cachoeira do lado direito. Siga pelo túnel, pule na barra e depois salte na caixa. Pegue o kit médico e pule na corda no centro da tela. Balance e pule na parede ao lado da cachoeira. Siga pelo corredor à esquerda. Na área dos trilhos, siga para o lado esquerdo e pegue o fusível vermelho sobre um carrinho. Volte e suba pelas escadas da sala de controle. Coloque o fusível vermelho no local e aperte o

botão. Volte na sala com vidros e puxe a caixa no local para conseguir chegar ao teto da sala. Pule nas vigas de madeira, salte na parede, gire na barra e caia na rampa, então pule rapidamente para o outro lado e colete o **Artefato #1**.

69. Volte ao teto da sala. Siga pelo túnel e pule para o lado oposto. Desça até a plataforma de madeira, prossiga, empurre a caixa e vá em frente. Pule para a parede do lado direito e depois para a plataforma em frente. Siga pelo caminho e passe por cima da tela. Pegue o fusível verde, use o gancho para chegar ao outro lado. Suba pela escada e volte à sala de força para encaixar sua nova aquisição, depois aperte o botão duas vezes antes de sair.

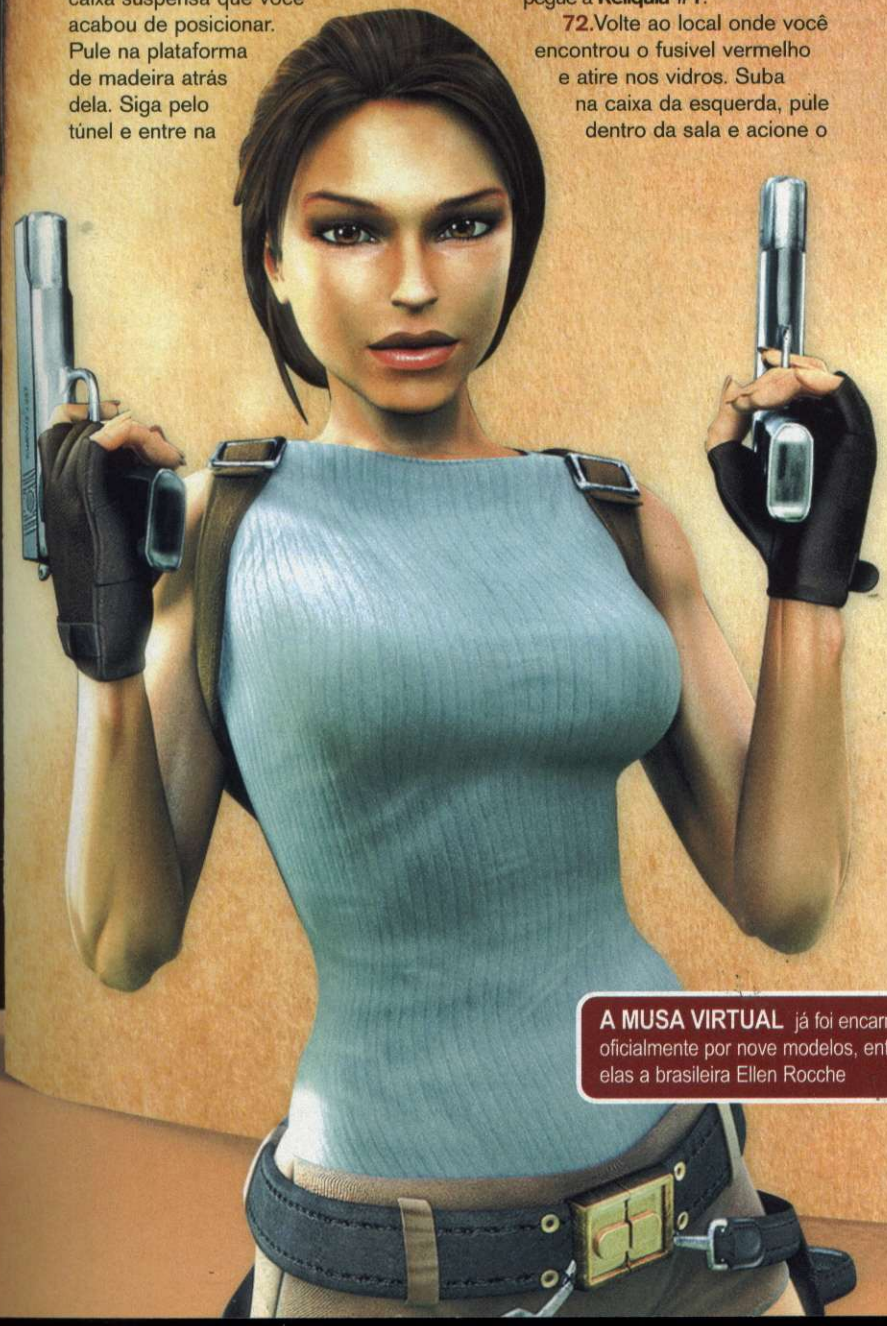
70. Escale as caixas verdes e suba na caixa suspensa que você acabou de posicionar. Pule na plataforma de madeira atrás dela. Siga pelo túnel e entre na primeira à direita. Desça pelas escadas e pegue o fusível azul no chão. Escale novamente usando os canos de vapor. Na sala de controle, aperte o botão vermelho e o verde, então coloque o novo fusível e aperte o botão azul.

71. Entre na sala sem teto e recupere sua arma. Atire na janela e volte para a tela inicial da fase. Suba no barco e atire na corda. Assim que a embarcação parar, pule na parede da direita, escale até o alto e pule para a direita. Siga até o final do caminho e pegue o **Artefato #2**. Passe mais uma vez por baixo da cachoeira e, no final do túnel, atire na primeira caixa. Desça e pegue a **Relíquia #1**.

72. Volte ao local onde você encontrou o fusível vermelho e atire nos vidros. Suba na caixa da esquerda, pule dentro da sala e acione o botão. Com o carrinho no lugar, basta apertar o botão para ativá-lo. Prepare-se para uma seqüência interativa que vai resultar na total derrota de Larson. Pegue a arma do vilão e volte à sala de controle. Recoloque o fusível azul no lugar e aperte o botão. Entre e saia novamente do carrinho.

73. Depois que o carrinho quebrar a madeira, prossiga a pé e pule nas plataformas para chegar ao outro lado. Tome cuidado com os declives para não escorregar – você precisa pular antes de cair. Ao chegar à barra horizontal, vire para o lado oposto, pule e pegue o **Artefato #3**. Volte, suba e entre na nova caverna. Escale a parede conforme as indicações **(Gráfico #21)**. Após a escalada, prepare-se para uma batalha interativa com os seus inimigos.

74. Empurre a caixa da direita até as pedras da direita, escale e pegue o kit médico. Volte, empurre a caixa da esquerda e leve-a até as pedras da esquerda. Escale até encontrar pinos sobre a parede – pule nos pinos com marcas brancas. Pise nos seis pinos para abrir a porta. No canto direito, perto do último pino, pule na parede para pegar o **Artefato #4**. Volte aos pinos e na parte mais alta ative a alavanca.



A MUSA VIRTUAL já foi encarnada oficialmente por nove modelos, entre elas a brasileira Ellen Rocche

THE GREAT PYRAMID

75. Deslize e entre pela porta que você abriu. Siga em frente, passe pela sala com seis casulos e elimine todos os inimigos na sala seguinte. Entre na porta à direita e suba pela escada. Na sala superior,

área e tome cuidado com as armadilhas ao tentar ativar as duas alavancas. Passe pela ponte e olhe para cima antes de entrar, então atire no teto e escorregue pela nova passagem. Pule e use o gancho para chegar ao outro lado. Suba e pegue a **Relíquia #1**. Volte e passe pela porta.

destrua dois inimigos e vire à esquerda. Na próxima sala, atire no botão do lado direito usando o seu gancho e pule para o outro lado. Repita o processo com o botão do lado oposto e suba até a plataforma mais alta. No terceiro nivel, acerte os botões, pule nas barras e use os dois ganchos para alcançar o outro lado. Repita a estratégia nos dois últimos andares.

76. Ao chegar à porta, pule na parede do lado esquerdo, entre na caverna e pegue o **Artefato #1**. Volte e cruze o corredor. Tenha cuidado com as portas que se fecham e desça pela rampa. Elimine os inimigos – um deles repete os seus movimentos, faça com que ela caia em uma armadilha.

77. Vá até o centro da tela e gire o objeto para revelar várias plataformas sob as escadas. Suba pela escada ao seu lado, corra até o fundo do cenário e puxe a alavanca na lateral esquerda. Você tem 30 segundos para descer, girar o objeto e subir pela escada do outro lado. Quando você pisar na plataforma, sua adversária vai cair na lava.

78. Puxe a alavanca da plataforma e siga até a primeira plataforma para chegar à porta. Passe pelas laterais da nova

FINAL CONFLICT

79. Na batalha contra o monstrengo, posicione-se em frente à porta do local e acerte vários disparos na criatura usando a sua pistola. Faça isso até que a barra de fúria do inimigo fique cheia. Quando ele se aproximar, execute o movimento de esquiva e espere o alvo ficar vermelho para atirar. O monstro vai ficar preso só por uma das mãos, acerte tiros nela até o monstro cair.

80. Siga pelo rio de lava. Pule nas placas e vigas para fazer a travessia. Puxe a alavanca e sua plataforma vai começar a se mover. Espere até que a plataforma do fundo se

aproxime para pular. Destrua o centauro e ignore o **Artefato #2**, no alto. Vá até o fundo da sala e puxe outra alavanca. Passe pela porta e mergulhe na piscina. Há outra alavanca no fundo da piscina, acione-a e saia do outro lado. Derrube a caixa no chão, vire-se de costas e pule na plataforma para pegar o **Artefato #1**.

81. Desça, deixe a caixa perto do pilar e suba. Puxe a alavanca para abrir a porta, empurre a caixa até o **Artefato #2** e pegue-o. Coloque a caixa novamente ao lado do pilar, suba e pule no buraco da parede, no lado direito. Desça do outro lado e escale a pedra para encontrar um alvo, atire nele para abrir o primeiro buraco na piscina. Desça e pule nas duas pedras ao redor da piscina. Atire no alvo para abrir mais dois buracos. Siga pelo novo túnel para chegar ao rio de lava. Pule para o outro lado e siga até o final da parede à esquerda. Salte na escada à direita. Suba até o nível mais alto e pule para a esquerda.

82. Desça junto à cachoeira. Pule nas plataformas e entre atrás da cachoeira para pegar o **Artefato #3**. Antes de entrar na área do último confronto, vire à esquerda para encontrar o **Artefato #4**.

NATLA - CHEFE FINAL

82. Acerte as asas da vilã e não fique parado para não ser atingido. Quando ela cair, fuzile-a até a barra de raiva encher – use a esquiva para acertá-la quando a mira ficar vermelha. Assim que ela cair de joelhos, atire sem dó até que surja uma animação interativa, então aperte os botões indicados para acabar com a vilã e encerrar a aventura.

VIAGEM NO TEMPO

Um tapinha aqui, um botox e voilá: tá novo!

O PRIMEIRO TOMB RAIDER foi lançado em 1996 e passou por uma bela reforma gráfica para fazer bonitos neste remake. Além de ficarem mais bonitos, os cenários estão maiores e com muito mais opções de interação. Veja as imagens ao lado e compare.

IMPLACÁVEL
Espiões, mutantes, deuses egípcios e todo o tipo de criaturas sórdidas já sentiram a ira das pistolas de Lara em mais de dez jogos

Dawn of Mana

Clássico dos RPGs migra para o mundo das aventuras e não consegue capturar a essência divertida do gênero

FICHA TÉCNICA

- **Distribuidora:** SquareEnix
- **Produtora:** SquareEnix
- **Gênero:** Aventura
- **Plataforma:** PS2

NOTA: 4,5

Jogo sofrível de uma boa franquia. Vamos torcer pela a volta dos RPGs

Eldy vive com o Povo da Árvore e busca a Espada de Mana para salvar sua gente

>> por Artur Palma

SOU UM FÃ DA SÉRIE *Mana* desde a era 16 bits e me senti decepcionado com *Dawn of Mana*. Ao contrário dos antigos titulos da série, grandes RPGs, este lançamento migrou para os campos da aventura e não manifestou as qualidades do gênero.

A primeira impressão é muito boa, com belíssimos gráficos e animações fantásticas que fazem você acreditar que uma ótima experiência está por vir. Porém, só belos efeitos de luz e cores fortes não fazem um jogo ser bom. Músicas e desafios repetitivos existem em abundância no jogo.

Em poucos instantes de jogo, você vai ficar abismado com acontecimentos estranhos, como pedras que, materializam do nada para atacá-lo e o modo "pânico" em que alguns inimigos costumam entrar, situação na qual eles passam a rebolar atordoados de maneira muito esquisita.

A exploração segue os moldes do gênero "plataformas 3D" e torna-se uma tortura graças à câmera que vira em momentos inoportunos.

É uma pena destruir sua esperança de encontrar um bom game aqui. Porém, ainda assim, preparamos um guia completo para salvar os fãs fiéis da série *Mana*.

>> Inimigos em pânico dão mais itens, aproveite!

ROTEIRO

TREINO

No começo do jogo é necessário seguir o ponto amarelo no radar. Na dúvida, fique parado durante alguns segundos e uma seta indicará o caminho certo. Destrua os inimigos. Ao encontrar Buju, o mascote da Ritzia, siga-o e continue atacando os inimigos.

O melhor método é atacar os inimigos enquanto eles estiverem em pânico, assim eles vão derrubar moedas e amuletos de energia e magia. Para saber se eles estão em pânico, basta ver se há um balão com números sobre as suas cabeças. É possível deixá-los nesse estado ao jogar objetos do cenário sobre eles.

Continue a seguir com Buju e destrua os inimigos que vêm pela frente para chegar ao fim da fase de treinamento.

CAPÍTULO 1

Siga pela escadaria e, na seta, pule e segure ✖ para destruir o chão. Vá ao ponto amarelo do radar, destrua os cogumelos e as caixas que estão atrás deles. Suba e pule em cima de um pilar que está na frente da porta.

Ao subir e ativar o pilar, destrua os inimigos e entre pela porta. Saia do corredor, suba nas plataformas e pule entre elas para atravessar até o ponto indicado no radar. Siga pelo túnel à esquerda e mate o Goblin – use as nozes para deixá-lo em pânico. Destrua a caixa no centro da sala e vá pelo

>> Destrua a área indicada para encontrar um buraco

caminho indicado. Ao chegar à nova sala, destrua os inimigos e suba pelas escadas para pegar todos os itens. Destrua a parede indicada pela seta. Ative a alavanca à direita, espere por Ritzia e siga-a. No meio do corredor há um Save Point, salve seu progresso e continue pelo corredor.

Você vai ganhar uma espada, chicote e estilingue. Destrua as caixas e vá pela direita. Siga pelo corredor até chegar à próxima sala. Em vez de seguir a Ritzia, enfrente os Goblins e atravesse a ponte. Chegando à próxima área, destrua todos os inimigos e vá até o portão ao lado de Ritzia, indicado no radar. Entre, salve e siga pelo corredor para ver mais uma animação.

A partir de agora pode usar mágica. Vá pela esquerda, caia no buraco, destrua a caixa, saia do buraco e siga pelo local indicado. Após uma curta animação você receberá uma nova munição para seu estilingue. Siga em frente, vá pelo corredor e você receberá mais um poder. Mate os Goblins e vá pela direita.

Acabe com os inimigos da sala e tome cuidado para não cair. Desça pela primeira rampa, vá à direita para pegar um gnomo e continue descendo. No meio da descida há alguns itens, pegue-os para ter mais munição. Você encontrará um inimigo grande no fundo da sala. O método mais fácil para destruí-lo é arremessar algo contra ele ou disparar um Jinn. Ataque sem dó quando ele cair no chão. Acerte a pedra em forma de leque para abrir a porta, siga pelo túnel e salve.

No fim do corredor há uma plataforma giratória. Sem pular nesta plataforma, elimine os inimigos com seu estilingue e então pule na plataforma – se quiser, pegue o gnomo que fica perto da porta. Espere a plataforma ficar perto da porta e pule, mas não se esqueça de centralizar a câmera para não errar o salto. Caso você caia, aproveite para pegar o dinheiro e a energia extra que estão embaixo.

Repita a operação na sala seguinte. Na terceira sala há duas plataformas: só é necessário ficar na primeira. Novamente, ataque os inimigos e pule na plataforma – ao subir, vire para a esquerda e vá ao local indicado na tela.

Na quarta sala há quatro plataformas: vá até a plataforma da direita e entre pela porta. Se você quiser ganhar experiência e pontos, basta cair e encarar inúmeros inimigos, inclusive outro Du'Bam.

Depois dessa sala você encontrará Ritzia. Mate o inimigo e abra a porta batendo como um leque de pedra. Acesse outro Save Point e salve seu progresso, pois este é o caminho que leva ao chefão.

Na sala seguinte, pule nos dois pedestais para ativar os botões e pegue os itens que aparecerem em seguida. Passe pela porta que foi aberta e prepare-se para enfrentar o chefe.

Chefe: destruir este chefe é simples, basta ter paciência. Use todos seus Jinns e Gnomes para paralisá-lo.
Quando ele estiver de ponta-cabeça, crave a sua espada na barriga dele e, quando o vilão se levantar, fuja e ataque novamente. Quando estiver a uma distância razoável, dê preferência aos Jinns e, quando eles acabarem, passe a usar os Gnomes – eles são funcionais, mas não viram o chefe de cabeça para baixo. Atire as castanhas verdes para virar o chefe e destrua-o de vez.

CAPÍTULO 2

Destrua os inimigos mais próximos e use os objetos do cenário para deixar os Goblins do portão em pânico. Ataque-os novamente e mais alguns inimigos surgirão, destrua-os e bata na porta para avançar para a próxima parte da fase.

Após receber uma nova arma de fogo para o estilingue, siga pela estrada e desça a colina. Adiante estão vários Ice Molecats e Du'Rams, derrote-os usando seus poderes e deixe-os em pânico para facilitar. Destrua a barragem que eles estavam protegendo e siga pelo caminho para encontrar o primeiro Save Point.

Receba o poder de congelar os inimigos e siga em frente destruindo os inimigos e os objetos que liberam dinheiro – tenha cuidado com os Ice Molecats que ficam escondidos.

Adiante há um grupo de Goblins agrupados. Use o seu estilingue com disparos de gelo para matá-los ou use algo para deixá-los em pânico e aproveite. Como a ponte está quebrada, é necessário pegar uma rota alternativa. Antes, vá pela direita e pegue um Jinn, depois caia no rio abaixo e vá até um pequeno porto e pegue um Gnome, suba e siga pela ponte que está à esquerda um pouco antes da ponte quebrada.

Rambull está atirando bolas de gelo no outro lado da ponte. Sequer é necessário matá-lo, apenas acerte-o para jogá-lo rio abaixo. Destrua todos os inimigos que vierem e siga pela caverna, salve e continue pelo

túnel. Ao sair do túnel você encontrará alguns inimigos, destrua-os e siga pela montanha à esquerda até o fim para encontrar dois Undines. Suba e ataque os inimigos de um ponto privilegiado. Para pegar mais alguns itens, ainda por cima, entre em uma caverna que fica à direita. Volte e termine de matar os inimigos – se você estiver com preguiça, simplesmente siga por cima e pule o muro que é guardado por um Rambull. Destrua o muro protegido pelo Rambull e siga pelo caminho. Fique distante e ataque os inimigos com pedaços dos prédios para deixá-los em pânico e facilitar o ataque.

Em vez de seguir pela as portas, suba pelas escadas e ataque os inimigos usando o estilingue. Desça e acabe com os sobreviventes e use os pedaços do cenário para subir até a ponte. Vá até a caverna.

Pare ao ver algumas árvores e elimine os inimigos que estão no chão. Siga por cima, sobre as árvores que têm troncos possíveis de escalar. Procure a porta da caverna que tem três arbustos na frente e use o Salamander para queimá-los. Dentro da caverna você encontrará alguns Gnomes. Volte, suba nas árvores e vá para direita na floresta até chegar à porta da caverna – tenha cuidado com tábuas que caem. Entre na caverna para encontrar um Save Point.

Chefe: atire as abóboras para incendiá-lo e, quando ele estiver em chamas, ataque a boca dele. Se você tiver a espada de fogo, use-a. Caso precise de energia, procure nos barris e árvores. Quando seu inimigo criar tentáculos, use o Salamander na parte traseira para fazê-lo pegar fogo e ataque.

CAPÍTULO 3

Receba a munição. Suba na fonte e pegue alguns itens. Prossiga pelo caminho normal e enfrente uma pequena barreira de inimigos. Siga à direita e entre na caverna cheia de Rabitos – mate-os para conseguir mais energia e magia. Volte para o local inicial e siga pela esquerda.

Ao encontrar uma pedra que aumenta conforme você a atinge, mate os inimigos ao redor e suba na pedra. Acerte-a duas vezes e, com o estilingue, elimine os inimigos que estão no andar superior. Desça e continue até encontrar a próxima pedra.

Suba e pule no mastro no qual o Goblin estava, vá ao declive adiante e use o estilingue para derrubar a pedra que está no mastro do outro lado e pule nele. É necessário seguir pela direita, mas antes vá para a esquerda para encontrar uma caverna escondida por um amontoado de pedras. Pegue Wisps, volte e vá pela direita.

Vá até a ponte, atravesse e ela vai quebrar. Siga até o topo do rio, pegue os Gnomes atrás da cachoeira e suba pelo escadão de pedra para achar uma caverna com Undines. Continue subindo ao lado. Destrua os seus inimigos, siga até um portão e acabe com os Goblins para conseguir uma chave. Abra o portão, siga pela caverna e salve o jogo.

Adiante há uma bifurcação, vá pela esquerda para conseguir mais uma magia. Você precisa puxar três alavancas: a primeira está logo na saida da caverna, seguindo pela esquerda, apenas pule em cima dela para ativá-la; volte e prossiga, adiante você vai encontrar um pilar e dois Goblins em cima de um cabo, bata na alavanca próxima ao pilar e uma plataforma virá até você, suba nela e mate os Goblins; corra até a mesma alavanca e acerte-a para fazer a plataforma ir para o outro lado, então corra para a plataforma para que ela não vá embora sem você.

O objetivo agora é puxar as duas outras alavancas que estão piscando amarelo no radar. Uma delas está perto da casa com esteiras, à direita de onde você veio, em uma caverna nas montanhas atrás dela. A segunda alavanca está à esquerda, suba pela escadas onde há uma espécie de martelo pendurado, escale os andaimes à direta e atravesse a caverna bloqueada por pedras. Vá para a esquerda dentro da sala bloqueada por pedras.

>> Fique atento com a câmera antes de pular

Saia, vá para baixo da plataforma de madeira e atravesse a grande porta que está na sua frente. Siga em frente para encontrar uma porta trancada, destrua os inimigos e pegue a chave para abrir a porta. Dentro dessa sala você vai encontrar mais um botão. Antes de sair, entre no corredor à direita e enfrente mais alguns inimigos. Pegue alguns Dryad, volte e saia da sala.

Passe pelo portão de pedra e ative o elevador. Suba tudo e vá pela porta que abriu ao ativar os botões.

Nessa caverna há outro Save Point. Na próxima área, siga pela direita e suba no local indicado, perto de onde os Goblins foram atingidos por uma pedra, para ganhar uma nova habilidade para a sua arma. Volte, siga pela esquerda e oriente-se pelas setas. Ao escalar a montanha, tome cuidado com as pedras que surgem do nada. Após ir ao ponto indicado pelo radar, você será desafiado por um minigame. Ative as alavancas, suba no carrinho e acerte os quatro alvos para ganhar uma chave. Abra o cadeado próximo ao fim dos trilhos e siga em frente.

Destrua os inimigos e escale a montanha até chegar a um portão de pedra com madeira na frente – ele vai abrir assim que cair uma pedra sobre ele. Entre e salve.

Na próxima parte é fácil ficar perdido. A maneira mais rápida é, logo no começo, entrar na sala que está no final do corredor que você acabou de sair e destruir os inimigos. Esta é a melhor oportunidade para aumentar seu nivel de Magia e Energia. Use seu estilingue e bata nos inimigos enquanto eles estiverem em pânico. Não se esqueça de destruir todas as caixas, pois elas possuem recarga para energia. Dá para chegar ao Level 3 ou 4 tranqüilamente.

Depois de subir de level, siga até o ponto amarelo no mapa. Logo após ganhar outro estilo de tiro para a sua arma, siga pela porta que está atrás da pedra no centro da sala. Siga a orientação das espadas azuis para descobrir o caminho certo.

Escale os cogumelos presos nas paredes das montanhas. Suba o máximo que puder até outra marca semelhante, entre pela porta e suba até o andar superior. Vá pela porta da direita – aquela que possui uma marca em frente – e pule de pedra em pedra até alcançar a saida da sala. Vá até o duto de ar que o levará ao andar superior. Você vai encontrar uma série de inimigos, destrua-os. Assim que você vir um buraco cheio de caixas, destrua-as e dê um golpe para destruir o chão. No andar inferior, suba em outro duto para chegar a mais uma sala.

Destrua os inimigos e acerte a plataforma para que ela aumente e suba até o andar superior. Vá em frente para encontrar um Save Point. Salve o seu progresso, saia da caverna e suba a montanha.

Chefe: esta é um dos inimigos mais difíceis do game. O melhor esquema é acertá-lo com disparos de Undine ou Wisp, assim ele ficará em pânico por alguns segundos – ataque sem parar e, quando o número no balão de pânico estiver em torno de 5, saia correndo. Repita esta estratégia algumas vezes para matá-lo sem receber nenhum dano.

CAPÍTULO 4

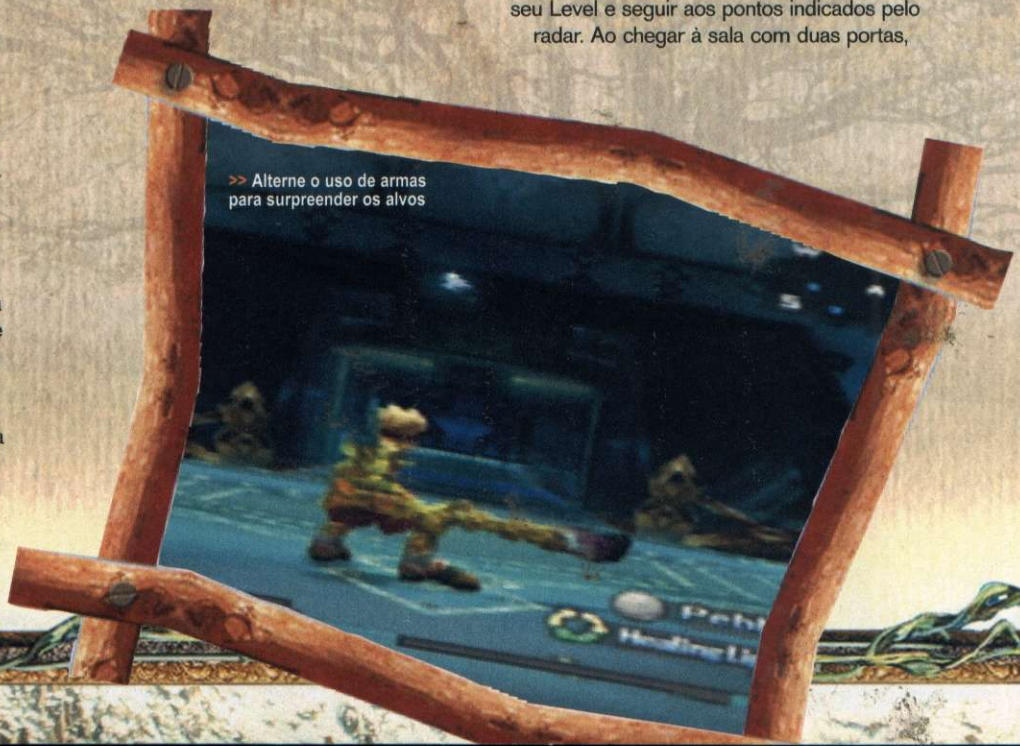
Após destruir alguns Golens, entre na caverna e vá até a praia. Tome cuidado, pois poucos poderes têm efeito contra os inimigos. A melhor solução é jogar caixas nos vilões para deixá-los em pânico.

Adiante há um grupo de inimigos que estão protegendo uma caverna: vá por este local para chegar à próxima praia. Destrua as caixas para aumentar o seu nível de magia e aproveite para atacar os inimigos que estão escondidos. Prossiga pelo caminho de caixas para chegar a um cais.

Destrua os inimigos para enfrentar o Golem Centurion. Para destruí-lo, jogue sobre ele as caixas que estão no cais para deixá-lo em pânico, então aproveite a rápida brecha para atacá-lo e acabar com a criatura. Sua recompensa pela vitória é uma chave que serve para abrir o portão indicado pelo radar. Entre e salve o seu progresso.

Ao entrar no barco, siga por qualquer direção e destrua todas as caixas no seu caminho. O objetivo é encontrar um botão oculto sob uma das caixas – pressione-o para abrir uma porta. Siga em frente, suba até o segundo andar e suba na área indicada pelo ponto amarelo no radar.

Ao sair do elevador, vá para a esquerda e salve o seu progresso. Há dois objetivos pela frente: vasculhar a região para aumentar seu Level e seguir aos pontos indicados pelo radar. Ao chegar à sala com duas portas,



>> Alterne o uso de armas para surpreender os alvos

escolha a saída da direita. Desça e limpe toda a área inferior. Volte e vá para esquerda, destrua todos os inimigos e pegue a chave com o Golem Sorcerer. Entre pela porta indicada para ir à casa de máquinas.

Após arrasar todos os inimigos, desça e siga pela porta. Destrua todos os monstros até que apareça um Golem Centurion e mate-o para pegar a chave da porta. Ritzia volta a ajudá-lo, aproveite para destruir as caixas da sala e saia.

Adiante há um Save Point. Siga pelo corredor da direita e vá com a Ritzia até o elevador. Siga em frente e destrua os inimigos para conseguir a chave da porta. Siga Ritzia até chegar ao caminho fechado, puxe a alavanca à esquerda para continuar.

Na próxima sala, suba pelas escadas e destrua os inimigos, então siga a Ritzia para entrar em outro elevador.

>> Destrua todos os monstros roxos e confira o resultado na sala anterior

Vá pelo caminho contrário ao que Ritzia seguiu e acabe com todos os inimigos, destrua os objetos para encontrar tesouros e abra a porta para Ritzia. Siga a garota e desça mais um andar.

A garota vai levá-lo até uma porta, entre e continue na cola de Ritzia. Limpe o caminho até chegar à sala onde há alguns caixotes, destrua-os para encontrar um botão. Ative o dispositivo e siga Ritzia. Após eliminar uma porrada de inimigos, Ritzia seguirá por um caminho e você deve optar pela outra rota. Abra a porta à esquerda para liberar a passagem para a garota – puxe a alavanca para cumprir a sua meta.

Desça pela passagem em que há vapor e caixas na frente. Siga pela direita para enfrentar um Golem extremamente poderoso. Tome cuidado, pois o vilão tem muita energia e seus golpes são mais fortes do que os dos seus semelhantes. Mate-o e volte para a porta.

Enfrente mais inimigos e mate-os com auxílio das bolas de canhão. Vá para a próxima sala e encontre o botão embaixo das caixas para abrir o caminho para Ritzia. Ela vai parar na frente de outra porta, você precisa entrar na porta ao lado e atravessar um conjunto de esteiras até a próxima sala para encontrar um botão e abrir caminho para Ritzia. Siga-a e entre pela porta ao lado de uma escadaria onde há um Save Point.

Chefe: contra este inimigo é necessário apelar muito. Ele é muito rápido, porém você não vai passar por apuros se abusar dos poderes do seu estilingue, especialmente o Salamander e o Gnome. Ataque sem parar enquanto ele estiver em pânico e, assim que este estado estiver acabando, use outro disparo para mantê-lo em pânico.

CAPÍTULO 5

Ajude o exército da resistência humana e salve todos os soldados que puder. Depois de ajudá-los, vá passear na região para conseguir algumas munições. Siga à direita da muralha e, no local onde há um buraco, vá pela esquerda para encontrar uma escada.

Na próxima área, continue seus esforços para ajudar os soldados e magos – eles dão presentes como recompensa. A porta no final da escadaria está trancada, por isso ignore-a e siga para a próxima área para destruir mais monstros. Vença todos eles para conseguir a chave e use-a para abrir a porta.

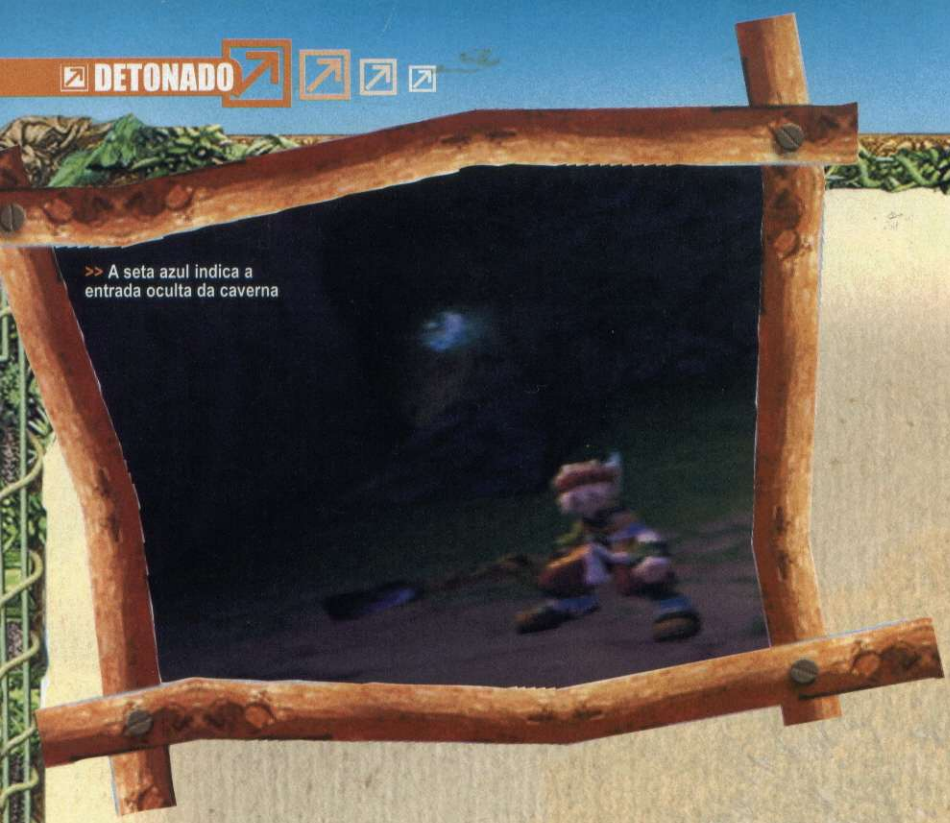
Prepare-se para enfrentar uma horda de vilões – acabe com todos eles para conseguir outra chave e abrir uma nova porta. Na área seguinte você terá o apoio de três soldados humanos, aproveite esta vantagem para arrasar a resistência inimiga e subir pela escadaria que leva à área central do castelo.

Seu próximo objetivo é destruir uma série de Thanatos. Quebre diversas bolas cravadas no chão – para isso, destrua uma bola que cai da esfera principal. Suba na plataforma que estava sob a maior bola e suba até o próximo andar.

Depois de subir, salve o jogo e entre no elevador. Ao chegar a um vilarejo cheio de inimigos, arrebente toda a força adversária e entre no salão onde há um ancião. Acabe com mais um monstro e vá atrás dos Thanatos Core.

Entre no salão onde há um ancião e destrua os monstros. Após destruir todos os Thanatos Core e falar com o ancião, vá ao elevador dentro da sala dele e suba pelas escadas. Entre em outro elevador e salve o seu progresso antes de enfrentar o chefão.

Chefe: sua vida será muito mais fácil neste confronto se você tiver um bom estoque de Undine e Wisp. Na primeira parte, use o Undine assim que o vilão parar para atirar em você. Quando ele estiver congelado, transforme sua espada em gelo e ataque sem parar – com sua espada congelada, o pânico dele não acabará. Assim que ele arremessar o seu personagem para longe, começa a segunda parte da batalha.



>> A seta azul indica a entrada oculta da caverna

Mais esperto e perigoso, o chefe fica invisível para evitar os seus ataques. O vilão só aparece quando está prestes atacá-lo, por isso aproveite estes instantes para acertá-lo com Wisp – ele vai ficar em pânico e você pode aproveitar para atacar com todas as suas forças.

CAPÍTULO 6

Atravesse a ponte destruida e tome cuidado para não cair. Chegando ao final da ponte, caia na área rachada e suba até encontrar uma caverna. Entre e vá até a saída. Dê uma volta pela região, destrua os inimigos até conseguir uma chave, então use-a na porta à esquerda do templo.

Mate todos os inimigos que estão dentro do templo para conseguir mais três chaves. Entre pela porta no fim da escadaria e salve o seu progresso.

Ao ficar trancado em uma sala, destrua os inimigos e avance para a sala à direita. Arrase a força adversária e quebre a parede. Na próxima sala, quebre o chão ao lado da folha e vá ao ponto amarelo. Ative os trampolins da sala, volte e vá até a folha ao lado do buraco que você abriu e salve.

É preciso chegar ao nível superior da fase. Como os trampolins estão desativados, suba pelas plataformas. Pule ou bata com a espada para ativá-las e suba até o nível superior. Ao encontrar a pedra que está saindo da parede, pule sobre ela e escale as outras pedras até alcançar a seta acima. Desça. Escale a escada à esquerda e pule no trampolim.

Na próxima área você precisa escalar uma torre. Destrua os inimigos e procure o caminho para o andar superior. Repita o processo até chegar ao topo da torre. É fácil deixar os inimigos em pânico nesta área, basta jogar objetos como pilares contra eles. No topo da torre há um Save Point.

Chefe: o combate contra este vilão acontece em duas partes: na primeira você precisa destruir a barreira de proteção que o envolve e, na segunda parte, sua missão é partir para o combate corpo a corpo. Para destruir a barreira de gelo, use Salamander ou Gnome. A estratégia muda no caso da barreira de fogo, o ponto fraco desta é o disparo Undine. Caso você fique sem munição, use Pebble, que, apesar de lento, dá conta do recado.

Quando o chefão estiver sem o escudo, ataque-o com a sua espada. Fique atento ao movimento que o inimigo faz, pois ele repete sua tática várias vezes. Ele será nocauteado quando você conseguir aplicar um combo. Assim que ele ficar baqueado, ataque com Pebble para conseguir tirar um pouco mais da energia do chefão. Repita a mesma estratégica quando a luta partir para os andares inferiores e você não terá problemas para vencer esta longa batalha, uma das mais cansativas do game.

CAPÍTULO 7

Entre no pântano e enfrente alguns poucos inimigos. Destrua os Generators e siga até o local indicado. Na próxima área você vai encarar muitos inimigos, mas terá a ajuda de alguns soldados e do tanque do Watts. Elimine todos oponentes e destrua o tanque da casa de guarda para que Watts consiga destruir o muro e seguir adiante. Repita a tática nas áreas seguintes. Assim que entrar nos muros do castelo, você terá que continuar sozinho. Salve o seu processo e siga até o local indicado.

Você vai enfrentar dois inimigos, destrua-os para lutar contra um Thanatos Orcadctyl. Acabe com este monstro para receber uma chave. Abra a porta e, na parte seguinte, mate os inimigos e destrua outros Thanatos para coletar todas as chaves. Abra o portão indicado no radar e siga pela caverna à esquerda, então salve novamente antes de encarar o próximo chefão.

Chefe: este adversário é um dos mais fortes, por isso fique esperto. No começo, corra para atacá-lo e desvie dos misseis que são disparados. Destrua a ponte em que o inimigo está para deixá-lo em pânico e ataque-o sem parar com a sua espada. Quando ele se recuperar, continue atacando dessa forma o quanto puder. Ao ser arremessado para longe, use os Wisps para deixá-lo em pânico novamente. Se você ficar sem Wisps, destrua os elementos do cenário que estão próximos do chefão e ataque-o por cima.

CAPÍTULO FINAL

Esta área está repleta de inimigos. Tome cuidado nos combates em grupo, tente enfrentar um inimigo de cada vez. Quando você estiver em frente ao centro do palácio, elimine o inimigo com armadura gigante e entre pela porta que ele estava protegendo. Com isso você será transportado para um universo paralelo. Destrua o Generator e todos os inimigos. Siga para a saída logo adiante e, no corredor, aproveite para salvar o seu progresso.

Você poderá escolher entre três caminhos, o mais indicado é a trilha da esquerda. Destrua todos os inimigos próximos à porta para conseguir uma chave. Abra a porta e siga até o fim do corredor. Atravesse a próxima sala e destrua o Golem Centurion para ganhar uma chave. Suba até a porta e use a chave para abri-la.

A próxima área revela uma série de gaiolas repletas de inimigos. Basta bater nos pêndulos no meio da sala para abrir as portas desejadas e chegar ao local indicado no radar – para verificar o caminho a seguir, basta apertar START para acessar o mapa.

Prepare-se para a parte difícil, caia nos buracos e desça o máximo possível. Para descer é necessário destruir os Generators. Ao chegar ao fundo, use o chicote para arremessar alguns inimigos contra o Gazer – isso vai deixá-lo em pânico.

Chefe: este vilão possui duas formas. A primeira é muito fácil, basta atacá-la com Pebble e acertar as tochas que estão no cenário para derrubá-las sobre a criatura e deixá-la em pânico.

Quando o monstro mudar para sua segunda forma, acerte seu corpo e, quando uma fumaça roxa surgir protegendo seu peito, destrua as flores que estão no terceiro andar – isso vai deixar o chefe em pânico. Ataque o monstro até que ele fique imune, então destrua outra flor e repita a operação até que ele morra.

Na próxima parte da fase, apenas siga até o fim do corredor. Fique nos cantos para escapar da bola e, na área seguinte, destrua os inimigos até conseguir a chave com os Golem Spillbinder. Siga até a porta indicada no radar, no andar superior. Repita a mesma estratégia na sala seguinte.

Depois de passar pelo último desses salões, caia pelo buraco para enfrentar um grupo de Boas. Elimine-os e aproveite para procurar itens de energia escondidos dentro de objetos do cenário. Continue em frente até encontrar mais inimigos, então destrua-os e siga pela porta. Caia no buraco para encontrar o último Save Point do game.

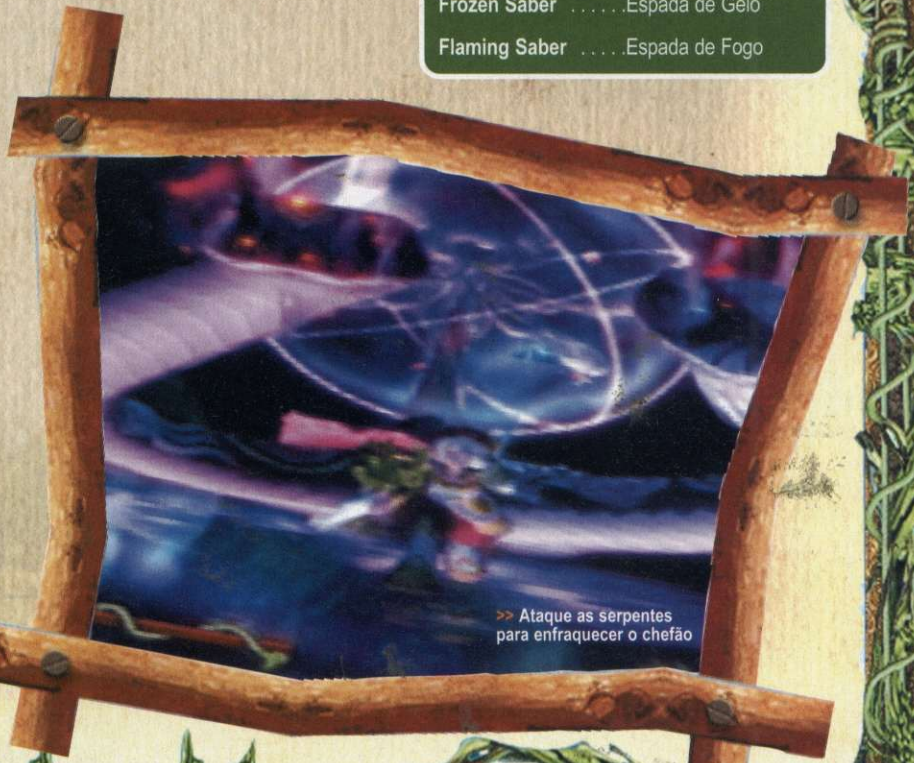
Siga a mulher e destrua todos os inimigos para recuperar sua magia e energia.

Chefe: para vencer o último chefão, ataque as cabeças das serpentes que o defendem e, ao destruir as duas, foque seus ataques contra o escudo central do chefe. Destrua o escudo para atacar o vilão diretamente. A segunda etapa do combate é mais complicada e o monstro ataca com mais poderes. Fuja, continue a atacar a cabeça das serpentes e repita o processo até destruí-lo. Colete os alimentos para recuperar sua energia e magia que caem dos pilares e mantenha firme sua estratégia até vencer a batalha.

GUIA DE MAGIAS

Conheça quais são as magias do game e suas funções específicas:

Power Rise	Aumento de Poder
Aegis	Proteção
Refreshment	Cura Envenenamento
Recuperar energia	Healing Light
Full Tilt	SuperAura
Frozen Saber	Espada de Gelo
Flaming Saber	Espada de Fogo



>> Ataque as serpentes para enfraquecer o chefão

>> por Humberto Martinez

Silent Hill 4

Descubra todos os segredos, soluções dos enigmas e finais especiais do game mais claustrofóbico desta série de terror psicológico

MAIS DO QUE um simples game de ação, *Silent Hill 4*, para PS2, é um teste para seus nervos. Assim como seus antecessores, *The Room* é chocante e violento. Há um forte clima de agressividade psicológica (raro até em filmes de terror) graças a uma mistura de ambientes sujos, sussurros e lamentos, trilha sonora fúnebre, imagens distorcidas e cenas pesadas, combinação capaz de fazer qualquer um prender a respiração.

Até mesmo o desafio bota medo. Enigmas com temática sombria obrigam o jogador a usar o máximo do seu raciocínio para interpretar pistas que não têm nada de óbvio e, muitas vezes, parecem insanas e indecifráveis. Porém, nada tema: no roteiro a seguir você vai encontrar as soluções de todos os quebra-cabeças e dicas para assistir a todos os finais secretos. Por sua conta vamos deixar apenas a coragem para encarar este game aterrorizante.

FICHA TÉCNICA

> **Produtora:** Konami
> **Distribuidora:** Konami
> **Gênero:** Ação
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2

NOTA: 9,0

Clima de terror claustrofóbico, trama pesada e cenas de extrema violência

DETONADO - FUGA DO PESADELO

ROOM 302

01 – Preso em um pesadelo situado em seu próprio apartamento, Henry fica horrorizado com o cenário bizarro. Vá até a sala, examine o rosto na parede e prepare-se para conferir uma animação muito assustadora.

02 – Vá até a janela e observe a garota perto da estação. Pegue o caderno atrás da prateleira e o papel sob a porta. Olhe pelo olho mágico. Ao ouvir um barulho, vá ao banheiro investigar. Pegue a arma Steel Pipe no buraco e entre.

SUBWAY

03 – Em seu pesadelo você encontra Cynthia, uma mulher que acredita estar sonhando. Acompanhe-a até o banheiro e acabe com os cães que aparecem. Entre no banheiro e use o portal para voltar ao seu apartamento.

04 – Examine o criado-mudo na sala para encontrar a arma Pistol e um buraco para bisbilhotar o apartamento vizinho. Em seguida, o telefone vai tocar. Atenda-o para receber um pedido de socorro de Cynthia. Volte ao portal.

05 – Pegue a Lynch Street Line Coin no manequim, use-a na porta giratória da área de embarque e acione o botão na cabine de comando. Vá pelo labirinto nos vagões até a próxima área de embarque.

06 – Abra a porta no final da plataforma e desça. Siga pela escada rolante até a próxima área e acerte as criaturas na parede com a barra de ferro. Pegue o Temptation Placard na porta da cabine.

ROOM 302

07 – Olhe pela janela para ver uma ambulância. Vá até a cozinha e pegue o Chocolate Milk na geladeira. Siga rapidamente para o banheiro e entre no portal para viajar para outro pesadelo.

FOREST

08 – Mate as vespas mutantes com sua barra e prossiga para encontrar um estranho gago. Após a conversa, fuja dos cães e entre nas dependências do misterioso orfanato Wish House.

>> Criaturas bizarras infestam o pesadelo de Henry Townshend

Arquivo PS2

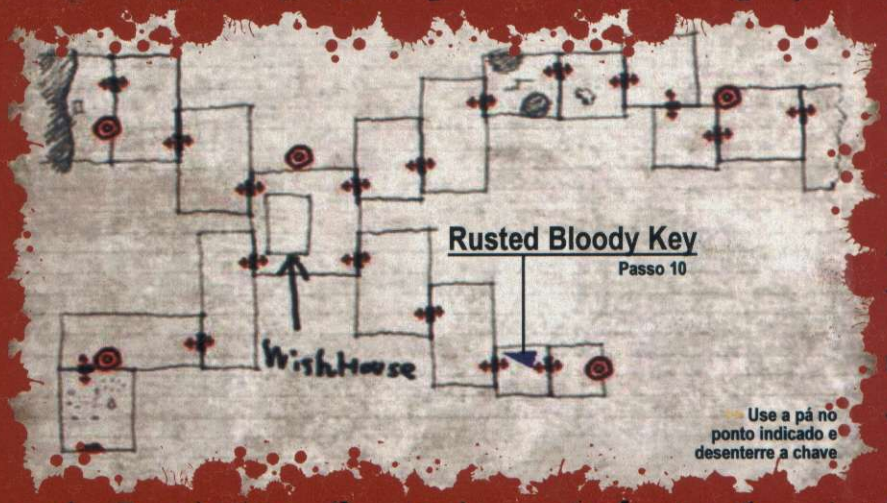
>> Walter Sullivan é um assassino serial fortemente ligado ao apartamento de Henry

>> Cenários sujos e diabólicos são palco da ação de SH4

>> Os fantasmas das vítimas de Walter assombram o game

>> Eileen Galvin é a vizinha de Henry e é sinal de problema

09 – Siga pela passagem à esquerda e vá até o cemitério para reencontrar o gago e um garoto. Volte ao orfanato e entregue o Chocolate Milk para o gago para receber o item Blood-Inscribed Spade.
10 – Vá ao ponto indicado no mapa acima e use sua pá de jardineiro para escavar perto das raízes que parecem mãos. Desenterre a Rusted Bloody Key.
11 – Não há como voltar ao orfanato pelo caminho normal com esta chave. Use o portal para voltar ao apartamento e guarde-a no baú. Passe pelo portal para voltar ao apartamento e busque a chave. Abra a mansão.
12 – Pegue o diário caído no canto. Examine a porta e colete o item Source Placard. Quando estiver preparado psicologicamente, abra a porta e testemunhe mais um assassinato.



Use a pá no ponto indicado e desenterre a chave

WATER PRISON

13 – Investigue as celas no corredor e siga pela porta dupla. Desça pela escada em espiral. Examine a placa e pegue a Water Prison Exit Key. Volte pela escadaria e use essa chave para abrir a porta.
14 – Vá ao topo da torre e gire a válvula para abrir as comportas e soltar a água. No andar abaixo, investigue todas as celas e pule no buraco da cela onde há uma cama cheia de sangue.
15 – Suba pela escada à esquerda para chegar ao centro de vigilância. Olhe pela janela à esquerda da mesa para conferir uma cela com um buraco e a cama cheia de sangue. Suba a escada (Go Up). Sua missão neste enigma é usar a manivela para girar o andar e deixar esta estranha cela alinhada com outra idêntica que está no andar debaixo. Use a escada como referência e mova o andar até que a janela da cela-alvo fique na diagonal direita. Repita o processo no andar superior para deixar os três andares alinhados (confira o infográfico no rodapé da página).
16 – Pegue o arquivo na parede para descobrir uma senha (0302). Vá até a torre externa e entre novamente no andar do meio. Entre na cela da cama cheia de sangue e pule no buraco para cair na cozinha do subsolo.
17 – Examine a porta que fica logo atrás para encontrar o item Watchfulness Placard. Use a senha que você descobriu no arquivo anterior para abrir a porta. Após a animação, você vai acordar novamente em seu apartamento.

Eileen é uma das personagens que mais sofrem no game

STORE COMPLEX

18 – Converse com Richard, um de seus vizinhos. No apartamento adiante, há um fantasma preso ao chão por uma espada. Pegue a Ghost's Key na mão dele e, se quiser, pegue também a Sword of Obedience.
19 – Prossiga e vá à loja de artigos esportivos. Pegue o Aluminum Bat e o taco de golfe 5-Iron. Desça até o Petshop e pegue a Albert's Sports Key na prateleira. Use-a na porta da loja de artigos esportivos.

20 – Desça pelo elevador e, ao chegar, não saia: olhe para trás para encontrar uma escada secreta. Enfrente ou fuja da cambada de monstros até chegar ao bar. Pegue a arma Rusty Axe perto do balcão.
21 – Para abrir a porta de saída, descubra

uma senha de quatro dígitos. Para fazer isso, basta voltar ao seu apartamento e olhar o Outdoor sobre o prédio da frente. A senha são os quatro últimos números do telefone (3750).

22 – Suba a gigantesca escadaria até o apartamento 207 e pegue o item Chaos Placard na porta. A seguir, você vai assistir a uma das animações mais cruéis e perturbadoras do game.

APARTMENTS

23 – Após entrar no portal do seu banheiro, você vai acordar no lado de fora do apartamento. Mas não pense que já está livre, pois este é mais um pesadelo sombrio para mexer muito com a sua mente.

24 – Entre no apartamento 301 e pegue o Red Paper sobre a mesa. Na sala, existem dois papéis vermelhos na parede. Examine-os duas vezes para encontrar as ocultas Locker Key #106 e Superintendent's Key.

25 – Use o Red Paper na porta do 302. Converse com o homem na escadaria, mas não pegue a boneca que ele oferece, pois ela não tem nenhuma função útil, além de causar diversos males nas fases finais.

26 – Desça ao primeiro andar e vá ao corredor à esquerda. Entre no apartamento 105 e colete mais dois itens Red Paper. Não deixe de pegar a Apartments Key no mural, pois é o molho com as chaves de todos os apartamentos.

27 – Vá ao apartamento 106 e ative o telefone. Abra a geladeira do apartamento 102 e examine duas vezes o uniforme ensangüentado para encontrar um Red Paper. Pegue todos os Red Papers e use-os na porta do 302.

28 – Desça ao segundo andar e pegue as armas Revolver e Putter (taco de golfe) no apartamento 207. Examine outro uniforme cheio de sangue no 203 para coletar mais um Red Paper. Atenda o telefone no 202.

29 – Coloque o Red Paper que resta sob a porta do 302 e use o portal no apartamento 301 para voltar ao mundo real. Pegue todos os papéis que você deixou sob a porta para ler diversas pistas.

30 – Vá ao seu quarto e pegue a Doll Key ao lado da cama. Esta chave só vai aparecer se você tiver colocado todos os itens Red Paper sob a porta. Volte ao pesadelo e abra o apartamento 303 para encerrar esta fase.

ROOM 302

31 – De volta ao seu apartamento real, vá ao banheiro para descobrir que o portal está selado. Pegue o item Succubus Talisman sob a porta e use-o na parede da lavanderia para conferir quatro encaixes.

32 – Você deve encaixar as quatro placas que coletou nas fases anteriores para abrir um novo portal. A ordem para encaixá-las é a seguinte: Temptation (esquerda), Source (direita), Watchfulness (no alto) e Chaos (embaixo).

HOSPITAL

33 – Pegue o item Eillen's Bag no chão (esta é uma arma que sua vizinha Eileen poderá usar no futuro). Investigue as salas do térreo para encontrar alguns medicamentos e suba a escadaria ao lado do elevador.

34 – Você vai se deparar com um corredor repleto de salas. Sua meta é examinar cada uma delas para encontrar a Hospital Room Key. Esta chave abre a única porta trancada, que é o quarto de Eileen.

35 – Leve a garota ao andar inferior e ao portal para o mundo real. De volta ao seu apartamento, você vai perceber que sua energia não se recupera mais sozinha. Isto é um sinal do aumento da influência maligna.

36 – Pegue a Small Key sob a porta e caia fora. No hospital, suba a escadaria, chame o elevador e volte. Use a Small Key para abrir a porta no poço do elevador e fuja com a garota.

SUBWAY

37 – Use seu Lynch Street Line Coin para ir novamente à área de embarque. Ao descer, vá ao corredor à esquerda para encontrar o Riding Crop e uma arma para Eileen. Vá até a porta que fica no final da plataforma.

38 – Por causa do braço engessado, Eileen não consegue descer a escada. Prossiga sozinho e suba a escada. Volte ao apartamento e pegue o envelope sob a porta para encontrar a Toy Key.

39 – Volte à plataforma onde você deixou Eileen e entre no vagão. Encontre a caixa de brinquedo, abra-a com a Key Toy e pegue o Filthy Coin. Lave este item na pia da cozinha do seu apartamento para obter o item 1$Coin.

40 – Na plataforma anterior há uma máquina de doces. Use a 1$Coin para obter a Murder Scene Key. Desça a escada no final da plataforma e suba a escada rolante que está repleta de monstros.

41 – Suba até o local onde Cynthia foi morta e pegue o Commuter Ticket no chão. Este item permite liberar as portas giratórias das duas áreas de embarque. Abra a cabine com a Murder Scene Key e pegue o Train Handle.

42 – Libere a porta giratória ao lado e desça pela área de embarque em frente. Encontre a garota e volte pelas portas giratórias. Acerte os monstros que estão na escada rolante para proteger a garota.

43 – Entre no trem ao lado da escada rolante e pegue o 9-Iron. Use o Train Handle no painel da cabine para deslocar o vagão. Siga pela nova passagem. Pegue a Sword of Obedience e fuja de Walter Sullivan.

FOREST 2

44 – Pegue a Torch que está perto da luminária e equipe-a. Examine a tocha e a luminária novamente para acender a tocha. Agora você pode checar os cinco poços e coletar os membros de um boneco. Os poços estão indicados no mapa, assim como as luminárias mais próximas de cada um. Após coletar todos os membros, vá ao orfanato destruído e use-os no boneco na cadeira de rodas para liberar um alçapão. Antes de descer, vá ao ponto indicado no mapa e pegue o item Medallion para usá-lo na saída.

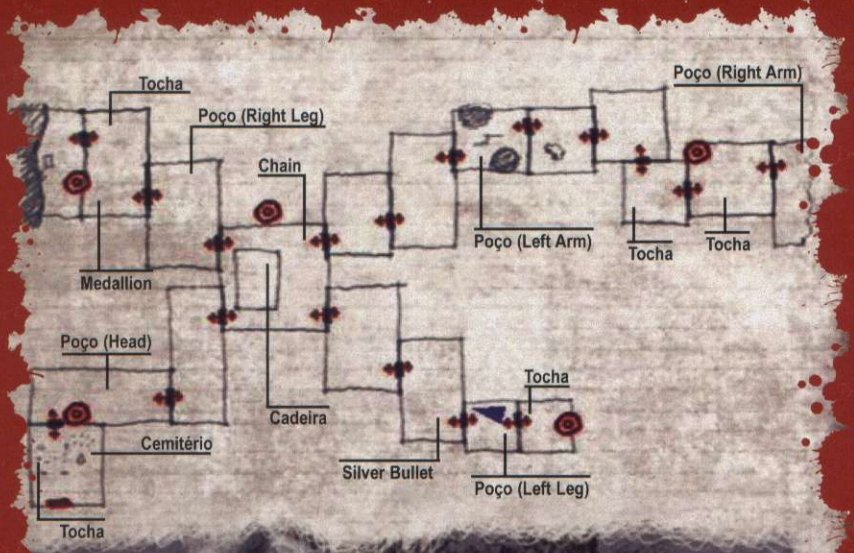
WATER PRISON 2

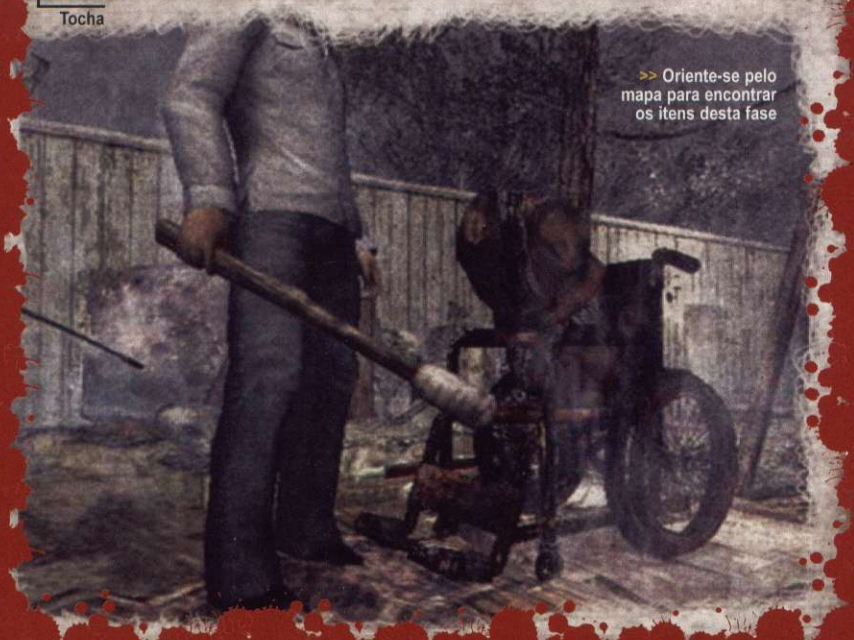
45 – Fuja de Walter. No andar abaixo, vá à cela da cama ensangüentada e pule no buraco. Corra para a sala que fica atrás da cozinha e colete a Prisoner's Shirt. Suba pela escadaria da torre e pegue a Nightstick para Eileen.

46 – Desça até a casa de máquinas. Volte pelo portal do seu apartamento e use a Prisoner's Shirt na banheira ensangüentada para descobrir algumas informações.
47 – Pegue no baú a Silver Bullet da fase anterior e uma Sword of Obedience. Caso você não tenha uma espada dessas, vá ao segundo andar do presídio e pegue-a sob a cama de uma das celas.
48 – Saia da casa de máquinas. Volte para enfrentar o fantasma do diretor. Use a munição normal da pistola para enfraquecê-lo e finalize com sua única Silver Bullet. Quando ele cair, use a Sword of Obedience para conseguir a Water Prison Generator Key.
49 – Volte pela escada em espiral para buscar Eileen. Leve-a ao subsolo e use a chave do herói para abrir a porta da casa de máquinas. O caminho de saída está protegido por uma gangue de gêmeos – destrua todos.

STORE COMPLEX 2

50 – Corra para o elevador e suba (Top Button). Vá até a loja de materiais esportivos. Pegue o taco de golfe 3-Wood e o item Cake Candles no balcão. Siga pela porta da direita e suba até o apartamento.
51 – Use a Cake Candles no bolo sobre a mesa e pegue o Stuffed Cat ao lado da porta. Volte à loja de artigos esportivos e avance pela porta do canto esquerdo. No Petshop, use o Stuffed Cat na gaiola aberta.
52 – Volte ao elevador do início da fase e desça (Bottom Button). Avance pela escada que fica no fundo do elevador. Pegue a Billiard Ball no final do corredor, ao lado da escada. Suba e pegue a VolleyBall no final do beco.





>> Oriente-se pelo mapa para encontrar os itens desta fase

53 – Vá até o bar e use a Billiard Ball na mesa de sinuca. Volte à sala de artigos esportivos e use a bola de vôlei na cesta. Siga com a garota pela porta da esquerda e desça até a sala do relógio.
54 – Na próxima ala há diversos inimigos armados com tacos de golfe. Você pode destruí-los para ganhar os tacos 3-Iron, 7-Iron, 8-Iron e Sand Wedge. Fuja do fantasma e vá com a garota até o bar.
55 – A senha da saída do bar mudou. Para descobrir a nova, vá ao seu apartamento, disque o número anunciado no Outdoor do bar (555-3750) e anote o novo número.

>> Se você não usar velas, esta criatura vai aparecer no seu "apê"

Os quatro últimos dígitos são a senha.
56 – No final da escadaria, você vai encarar alguns monstros. Apenas um deles é o monstro verdadeiro. Ele é o único que, quando atingido, faz os outros sentirem o impacto.

APARTMENTS 2

57 – No apartamento 302, vá ao quarto e leia os arquivos. Volte à sala para ter uma conversa com uma alma. Em seguida, vá ao corredor e pegue o Pickaxe of Hope.
58 – Volte ao mundo real e use a picareta

para destruir a parede no final do corredor, entre as portas do quarto e do banheiro. Você descobre uma sala secreta e o cadáver de Walter. Pegue as Keys of Liberation no cadáver e use-as para abrir o apartamento.
59 – Entre no apartamento 301 e desça a escadaria. Há um buraco na sala do canto. Passe por ele. Vá ao apartamento 206 e siga pelo buraco até o 207. Mais adiante há uma escadaria para o andar inferior.
60 – Investigue os apartamentos 106 e 107 para encontrar medicamentos. O 105 está trancado com correntes. Para se livrar delas, vá ao próximo corredor e examine dois cadáveres pendurados e outros quatro nos apartamentos 101, 102, 103 e 104.
61 – Após encontrar os seis cadáveres, vá ao 105. Pegue o Umbilical Cord na prateleira e volte ao terceiro andar. Entre no seu apartamento e salve seu progresso. Chegou o momento do confronto final.
62 – Devidamente equipado, entre na sala secreta e examine o buraco que fica abaixo

do local onde estava pendurado o corpo de Sullivan. Você vai para outra dimensão, na qual o assassino e um monstro o esperam.
63 – Eileen está em transe e caminhando para um triturador. Você terá que ser rápido se quiser salvá-la. Aproxime-se do monstro e use o Umbilical Cord para enfraquecê-lo.
64 – Cada estátua ao lado contém um forcado. Arranque os oito e espete-os na criatura. Para facilitar, pegue mais de um forcado antes de usar um contra o monstro. Contra Walter, atire com o Revolver e finalize com golpes de machado.

FINAIS SECRETOS

SILENT HILL 4 tem quatro finais e são suas ações nos últimos momentos que definem qual será o desfecho. Confira a seguir o que você deve fazer para assistir a todos esses finais:
Escape: Para conseguir este final, é necessário se livrar de todos os espíritos que aparecem no seu apartamento. Para isso, no decorrer do jogo, sempre que os fantasmas aparecerem, acenda velas (Holly Candle) ou equipe-se com o item Saint Medallion para espantá-los. As áreas comuns de infestação são a janela da sala, a pia da cozinha e o quadro no quarto, entre outros. Feito isto, prossiga para a batalha final e acabe com Walter Sullivan antes que Eileen morra.
Mother: Saia do apartamento possuído pelas forças malignas e destrua o chefão antes que Eileen entre na trituradora.
Woman´s Death: Repita o processo do final Escape para expulsar os fantasmas do seu apartamento. Na batalha final, deixe Eileen morrer antes de acabar com todos os seus inimigos.
21 Sacraments: Este é o pior final. Deixe o 302 infestado de manifestações malignas e acabe com Walter Sullivan depois que Eileen já estiver morta.

SEGREDOS

AGORA QUE VOCÊ finalizou o game, confira algumas dicas para acessar itens especiais em uma segunda partida. Use o save game "A Brand New Game" para começar uma nova partida.

SERRA-ELÉTRICA

Termine o game em qualquer nível de dificuldade e comece uma nova partida usando o Save Game "A Brand New Game". Vá até a fase Forest e investigue a área perto do carro para encontrar uma poderosa serra elétrica (Chainsaw).

BÔNUS

Após terminar o modo secreto, inicie uma nova partida e, no momento de escolher o nível de dificuldade, coloque o direcional para direita. Uma seta surgirá. Ela fará com que a sua geladeira esteja sempre cheia de cheia de medicamentos, o armário de munição e a estação de metrô repletos de armas.

MODO SECRETO

Termine o game no nível de dificuldade Hard com dez estrelas grandes de graduação. Use o novo Save Game para iniciar outra partida. Na hora de escolher a dificuldade, coloque o direcional para esquerda. Com isso, você vai enfrentar um desafio especial na estação de metrô: escolher apenas uma arma para enfrentar seus inimigos.

CYNTHIA SEXY

Finalize o game com os quatro finais possíveis e habilite a roupa secreta de Eileen. Ao iniciar uma nova partida, mude a roupa de Eileen e, automaticamente, Cynthia ganhará uma roupa mais assanhada.

METRALHADORA PARA EILEEN

Finalize o game no nível Normal e/ou superior com graduação de no mínimo 9 estrelas grandes e comece uma nova partida com o Save Game adquirido. Você vai encontrar a metralhadora (Submachine Gun) no quarto 102 da fase Apartments.

EILEEN SENSUAL

Termine SH4 com o final Escape e comece uma nova partida com o Save Game adquirido. Entre no apartamento 303 na fase Apartments 2 para encontrar um traje sexy para Eileen. Mantenha-o em seu inventário na batalha final e termine com o final Escape ou Mother. No início da próxima partida, você poderá habilitar o uniforme.

>> por Leandro Rodrigues

Explore o potencial dos seus aparelhos

Com os novos acessórios que estão chegando ao mercado fica fácil aproveitar ao máximo seus preciosos consoles

HEADSET BLUETOOTH

CONTROLE SEM FIO e conexão Wi-Fi são maravilhas da tecnologia moderna a serviço do conforto e da praticidade, principalmente quando o assunto é a jogatina multiplayer.

Seguindo esta tendência, a MadCatz criou um headset sem fio bastante eficiente. O acessório usa a tecnologia Bluetooth para que você possa participar de jogos online e conversar com os seus amigos sem se atrapalhar com emaranhados de fios. Além disso, o aparelho é bastante versátil e funciona com telefones celulares, PDA's e computadores, desde que estes também possuam a tecnologia Bluetooth. É um acessório excelente para jogadores que passam horas nos multiplayers do X360 e do PS3.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** MadCatz
> **Onde Encontrar:** www.ebgames.com
> **Preço Médio:** US$ 50,00

MAX DRIVE 160

SE VOCÊ É DONO DE UM PS3 e já percebeu que o espaço em disco do aparelho é insuficiente para tantas demos, games e trailers, o Max Drive 160 é uma boa solução. Trata-se de um HD portátil simples com capacidade de 160 gigas que é conectado à porta USB do console. Com ele, você pode armazenar fotos, músicas, videos, saves e downloads feitos na PlayStation Store até não poder mais. Ao menos assim você não precisa ficar torcendo pela vinda do PS3 coreano com 80 gigas.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Datel
> **Onde Encontrar:** www.codejunkies.com
> **Preço Médio:** US$ 170,00

CONTROLLER EXTENSION CABLE

SE VOCÊ É DAQUELES que gostam de jogar videogame com bastante distância da sua TV e ainda não está a fim de investir em um controle sem fio, este acessório pode ser uma solução criativa para os seus problemas. Basta encaixar o seu controle e o seu PlayStation no Controller Extension Cable para ganhar um aumento de dois metros nos fios do seu Dual Shock 2. Vale para quem gosta de tranqueiras.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** React
> **Onde Encontrar:** www.bestbuy.com
> **Preço Médio:** US$ 9,99

AUTO STATION

ESTE SUPORTE foi projetado para fixar o seu PSP no carro dando acesso total a todas as suas funções.

O Auto Station possui uma base giratória que permite deixá-lo na posição ideal para aproveitar seus videos.

O suporte acompanha um alimentador de bateria para ligar o acessório no acendedor de cigarro do seu carro. Apesar de o produto da Radica ser uma mão na roda, vale lembrar que, aqui no Brasil, é contra a lei usar qualquer tipo de tela que reproduza videos na parte frontal do carro, portanto, este conjunto é a alegria do banco de trás.

FICHA TÉCNICA
> **Fabricante:** Radica
> **Onde Encontrar:** www.bestbuy.com
> **Preço Médio:** US$ 34,99

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Informações ou Encommendas:

(19) 2122-5252

Entregamos para todo Brasil. SEDEX

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

>> por Leandro Rodrigues

Run 'N' Drive 3-in-1

Um "volante" para você controlar apenas com o polegar esquerdo

DINÂMICO, o Run 'N' Drive é uma ótima pedida para simuladores de corrida

PARA QUEM GOSTA de jogos de corrida, o mais comum é recorrer a algum tipo de volante para tentar reproduzir a sensação empolgante da modalidade. Porém, infelizmente, os volantes costumam ser caros e ocupam muito espaço. A Thrustmaster, pensando nesse tipo de jogador, arrumou uma solução no mínimo interessante: o Run 'N' Drive 3-in-1, um controle similar ao Dual Shock, com um sistema chamado Optical Wheel, uma espécie de alavanca analógica que fica junto ao direcional convencional.

REAPRENDA A JOGAR

A nova alavanca oferece novas possibilidades de controlar o seu jogo predileto. Basicamente, as funções desempenhadas pelo analógico esquerdo são transferidas para este novo sistema, que simula um volante e é controlado apenas pelo polegar esquerdo do jogador. A idéia, apesar de simples, tem um resultado surpreendente e permite controlar o veículo de forma intuitiva e bastante precisa.

Infelizmente, esta função não pode ser aplicada em jogos de outros gêneros, já que o raio de ação desta alavanca é muito curto, o que impossibilita movimentos bruscos.

Mas não é só em relação a este novo recurso que o jogador precisa se adaptar: as posições em que os botões foram colocados também estão diferentes. Os botões L2 e R2, por exemplo, estão na parte de trás do acessório. No seu lugar convencional, entrou os dois gatilhos do controle de PlayStation 3. A mudança causa estranheza e exige teimosia até se acostumar, porém os jogadores podem aprender a usar estes recursos á base de treino.

Para facilitar a adaptação, há um sistema de mapeamento que permite configurar os botões do jeito que você quiser.

MULTIPLATAFORMA, MAS NEM TANTO

Uma das vantagens do Run 'N' Drive é o fato de ele ser um acessório multiplataforma. O controle funciona bem no PS2 e no PC, porém não rola muito bem no PS3, em que falta de recursos compromete o bom funcionamento do controle, como a ausência do sensor de movimento, vital para alguns jogos de PS3. Outro recurso ausente é o botão PS, que faz falta na hora de acessar os menus de sistema do PS3 diretamente pelo joystick.

O Run 'N' Drive 3 in 1 é um acessório competente que conta com um sistema inovador para amantes de jogos de corrida. Apesar de pecar pela falta de alguns recursos do PS3, ainda é uma boa pedida para quem não quer gastar uma fortuna com um volante.

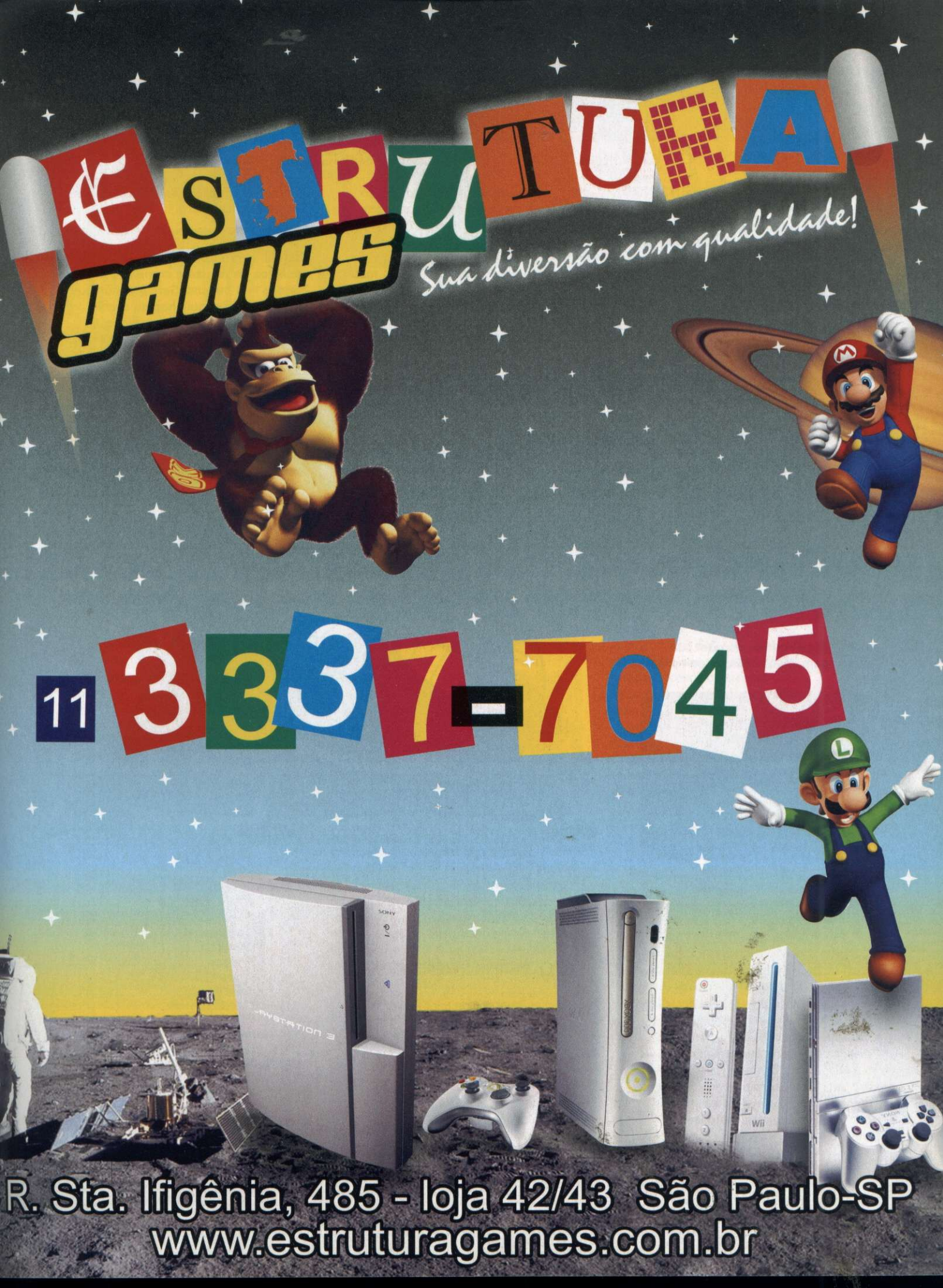
FICHA TÉCNICA

Fabricante: Thrustmaster
Onde Encontrar: www.jptechstyle.com.br
Preço: R$ 159,00
Ponto Forte: Alavanca analógica inovadora
Ponto Fraco: Não possui todas as funções de um controle de PS3
Características:
- Compatível com PS2/PS3 e PC
- Alavanca analógica junto ao direcional
- Botões totalmente reconfiguráveis
- Material altamente resistente
- Garantia de 12 meses

Um sistema de alavanca inovador anexado ao direcional permite dirigir carros com suavidade

Os dois gatilhos padrão no SIXAXIS foram anexados ao Optical Wheel para PS2

Os botões L2 e R2 foram parar nas costas do controle e são difíceis de usar no início


ESTRUTURA
games
Sua diversão com qualidade!
11 3337-7045
R. Sta. Ifigênia, 485 - loja 42/43 São Paulo-SP
www.estruturagames.com.br

TRASH ZONE

Depois de jogar tanto lixo esse mês, Makotron começou a malhar para perder o excesso de sujeira. O problema é o fedor de suor da criatura!

EU REALMENTE NÃO ENTENDO os leitores. Por mais que eu sempre tenha que responder às cartas mais toscas, tem gente que faz questão de perder tempo e escrever para mim e para o Frisnokokos. Vocês não têm coisa melhor para fazer? Deixem-me relaxar no meio da porquice da minha lata de lixo, me deixem com minhas sobras de comida, com minhas amigas baratas. Por favor, não me amolem, ou serei obrigado a rogar praga em vocês!

QUE PENINHA DE GALINHA

Makotron, eu e meu filho temos pena de você. Achamos que todos os seus colegas de redação jogam os melhores games enquanto você fica com as podreiras. E é por isso que você só dá nota baixa! Para completar, as piores cartas também sempre param em suas mãos! Aposto que quando o pessoal testa os games do PS3 em uma TV de plasma de 42 polegadas, você joga *American Chopper* em uma TV de 14 polegadas. Pobre de você. Vê se tira férias!

MaiKe Piragibe Cavalcante
Via Orkut

MaiKe, fiquei comovido com sua mensagem. Meus colegas sempre me dispensam quando chega um jogaço por essas bandas e me deixam com as piores tranqueiras imagináveis. Eles também me obrigam a responder às cartas dessa seção tosca, algo que faço com muito desprazer. Entretanto, meu caro, temos mais em comum do que você imagina. Você deve ter um filho pequeno. Consigo ver que suas noites são terríveis, trocando fraldas imundas e acordando a todo o instante para dar de mamar. E quando você vai jogar, tem uma peste gritando "papai" do seu lado. Por isso, faço minhas as suas palavras: pobre de você. Vê se tira férias!
PS: MaiKe, por favor, pare de jogar as fraldas do seu MaiKezinho no meu lixo.

BAGUNÇA DA HORA

Acho que vocês deveriam tirar todas as propagandas da revista e colocar mais prêmios. Dá um jeito nesta bagunça, Makotron!

Gabriel Rodrigo
Via e-mail

Gabriel, quem sabe a gente tira os anúncios da revista e começa dar brindes nas bancas. Sem os anúncios, poderíamos dar bolinhos de ovo à milanesa ou coxinhas de galinha daquelas bem gordurentas e nojentas, pois eles só enchem as páginas da D&T. Com a grana que estaremos economizando sem a publicidade, poderei ir pessoalmente até sua casa e levá-lo para conhecer meu lixão particular e fazer anjinhos do lixo. Quem sabe você até coma as sobras do almoço de anteontem. Pensando bem, não vou atender seu pedido, afinal, eu adoro quando as coisas são muito bagunçadas.

>> Quando não está malhando jogos ruins, o Makotron assiste suas vídeoaulas de ginástica

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"?
Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.

TMNT

Tartaruga ninja boa é tartaruga ninja na panela

JÁ FAZ ALGUM TEMPO que escuto todo mundo falar mal dos últimos jogos destes quelônios metidos a ninja e, sinceramente, não sei o motivo disso. Sempre gostei dos títulos das tartarugas, principalmente os últimos da Konami que tinham visual porco, som horrível e, para piorar, controles medonhos. Uma verdadeira obra-prima.

Agora as coisas estão ainda melhores. Se já não bastasse ter que controlar as "tortuguitas" em lutas chatas e cansativas, agora elas também estão fazendo acrobacias igual aquele cara lá da Pérsia. Chato é apelido. Completando o pacote de erros, agora o jogo está mais fácil que enganar o povo aqui da redação. Até mesmo o Frisnokokos, que é quase tão inteligente quanto uma ameba e ágil como uma lesma, conseguiu terminar este clássico da podreira. Também, usando continue infinito, até vocês leitores devem conseguir terminar. Só não é um lixo completo porque tem muita pizza espalhada pelo jogo e eu adoro sobra de pizzas.

FICHA TÉCNICA

> **Distribuidora:** Activision Value
> **Produtora:** Creat Studio
> **Gênero:** Corrida
> **Jogadores:** 1
> **Plataforma:** PS2
> **Nota:** 1,0203

Essa tosqueira chega a ser pior que os jogos de corrida da Disney

>> Bonito na foto, uma porcaria no game. Típico!

>> por Fernando Wiek

Transfira saves usando a entrada USB

Consiga personagens, fases e itens raros dos seus jogos favoritos em questão de minutos

GRAÇAS À EVOLUÇÃO dos jogos, os códigos secretos ativados por seqüências de botões não são mais a melhor solução para adquirir raridades, como finais especiais e personagens secretos. Atualmente, o modo mais eficiente para adquirir bônus para os seus games é pela transferência de Save Games baixados na internet. Nesse sistema, um site armazena um Save normal (com todos os extras liberados) e, então, você visita o endereço na web, faz o download do arquivo e o envia para o seu Memory Card do PS2. Na teoria, os passos são bem simples, mas na prática não é tão fácil assim.

Por conta disso, preparamos um tutorial para ensiná-lo a transferir Saves para dentro do seu Memory Card usando um dispositivo USB, o meio mais fácil para esse fim. Preste atenção no guia e siga as recomendações:

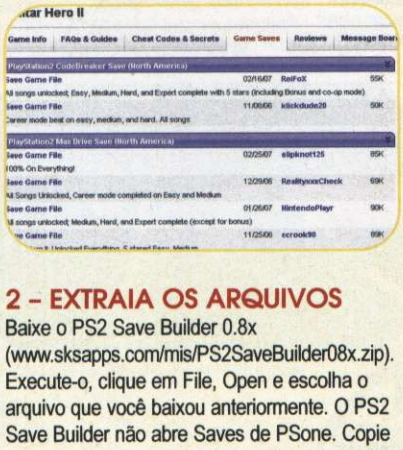
ITENS NECESSÁRIOS

- Computador com gravador de CD
- Dispositivo USB (pendrive, câmera digital, MP3 player)
- Saves baixados na internet
- Programas PS2 Save Builder 0.8x e uLaunchELF v4.12

ESTE PROCESSO SÓ PODE SER EXECUTADO COM CONSOLES DESTRAVADOS

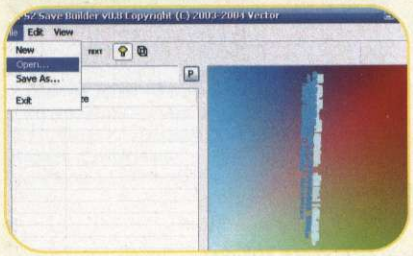
1. BAIXE OS SAVE GAMES

Alguns sites dispõem de saves para games de PS2. O www.gamefaqs.com é o mais completo. Procure pelo título que você quer e clique em Game Saves para baixar. Preste atenção na nacionalidade do arquivo: se ele for North America, só funcionará em jogos americanos; Japan são para japoneses; PAL para europeus. Não adianta gravar um Save europeu no Memory Card para rodar um jogo japonês.



2 – EXTRAIA OS ARQUIVOS

Baixe o PS2 Save Builder 0.8x (www.sksapps.com/mis/PS2SaveBuilder08x.zip). Execute-o, clique em File, Open e escolha o arquivo que você baixou anteriormente. O PS2 Save Builder não abre Saves de PSone. Copie o nome que aparece abaixo dos ícones e cole em algum editor de texto ou selecione todas as letras e tecle Ctrl + C. Agora, crie uma pasta em qualquer lugar do seu computador e coloque o nome salvo nela (Ctrl + V). Novamente no PS2 Save Builder 0.8x, clique com o segundo botão do mouse sobre cada um dos arquivos contidos dentro do Save e extraia-os para a pasta criada.



3 – ARRASTE O CONTEÚDO PARA UM DISPOSITIVO USB

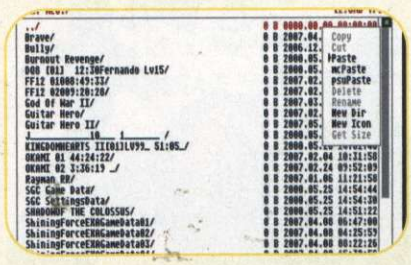
Com as pastas devidamente preparadas, é hora de arrastá-las para o seu pendrive. É possível usar câmeras digitais, MP3 players, celulares ou qualquer outro meio de armazenamento que se conecte através da entrada USB. Ligue o dispositivo em seu computador, formate-o para evitar possíveis problemas com os arquivos e passe todas as pastas para dentro dele.

4 – GRAVE O ULAUNCHELF

Salve o uLaunchELF 4.12 versão CD (www.sksapps.com/launchers/uLaunchELF_v4.12_CD.rar), descompacte o aplicativo em qualquer pasta e você verá dois arquivos: o uLe412.bin e o uLe412.cue. Gravamos o CD utilizando o Nero, mas você pode usar o programa que quiser. No Nero Burning ROM, cancele a primeira tela, vá até a parte superior, clique em Gravadora e depois em Gravar imagem. Procure pela pasta onde estão os arquivos do uLaunchELF e selecione uLe412.cue. Mande gravar na velocidade que achar mais indicada para a sua mídia (8x, 16x ou 24x).

5 – TRANSFIRA OS SAVES

Com o PS2 Slim ou o famoso "tijolão" desligado, conecte o dispositivo USB à entrada correspondente e coloque o CD do uLaunchELF 4.12 no drive do console. Ligue o aparelho e aguarde o programa ser iniciado. Aperte ● no controle e algumas opções surgirão. Selecione MASS:/ e você poderá ver o nome da pasta que criou anteriormente. Se quiser reconhecer os Saves pelos nomes dos jogos, aperte L1 e coloque o direcional digital para a esquerda (Game Title), depois pressione ■ (Game Title + Details) e volte com o ▲. Pressione R1 em cima do arquivo que quer enviar para o Card e selecione Copy com o ●. Volte algumas telas usando o ▲ e, no mesmo local em que você selecionou a opção MASS:/, escolha agora MC0:/ se o cartão de memória estiver no slot 1 ou MC1:/ se estiver no slot 2. Aperte ● para selecionar um dos dois, pressione R1 novamente e selecione a opção Paste. Pronto! Seu Save já está no Memory Card e já pode ser utilizado! Se por ventura acontecer algum problema na transferência do arquivo, tenha certeza de que seu MC não está cheio.



DICAS

>> por Bruno Alves Arruda

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você.

>> AVATAR é o guerreiro escolhido para salvar o mundo

A

ANGEL BLADE: NEO TOKYO GUARDIANS
PS1

- Teste com figuras
Na tela de abertura, aperte a seguinte seqüência:
↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, ▲, ■.
- Teste com sons
Na tela de abertura, aperte a seguinte seqüência:
✖, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ●, ■, ↑ e ←.

APOCALYPSE
PS1

- Todas as armas
Pause o jogo, segure L1 e aperte a seqüência:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.
- Selecionar checkpoint
Pause o jogo, segure L1 e aperte a seqüência: ■, ●, ✖. Solte L1 e surgirá uma nova opção que permite a você chegar a qualquer checkpoint.
- Energia completa
Pause o jogo, segure L1 e aperte, ao mesmo tempo:
■, ✖, ▲, ●.
- Infinitas vidas
Pause o jogo, segure L1 e aperte a seqüência:
▲, ●, ✖, ■.
- Invencibilidade
Pause o jogo, segure L1 e aperte a seqüência:
↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓.
- Selecionar fase
Pause o jogo, segure L1 e aperte a seqüência:
▲, ↑, ✖, ↓.

ARKANOID RETURNS
PS1

- Selecionar fase
Na tela de abertura, selecione a opção Continue e aperte ✖ + ●.

ASTEROIDS
PS1

- Nave escondida
Na tela de abertura, segure SELECT e aperte ▲, ●, ●, ▲, ■, ●, ■.
- Jogue o Asteroids clássico
Para jogar o jogo original você precisa terminar a primeira missão até chegar à fase 15. Ao chegar lá, continue jogando e procure por um asteróide verde diferente. Atire nele e você verá grandes palavras aparecerem na tela, indicando que o jogo está destravado. Termine a fase 15 para poder salvar a versão original.

>> SILENT HILL 3

Avatar: The Last Airbender
PS2

Invencibilidade
Para não sofrer danos de nenhum inimigo, no menu principal do jogo, faça a seqüência:
✖, ✖, ■, ▲, START, ●, ● START.

E

EA Replay – Wing Commander
PSP

Invencibilidade e seleção de fases
Na tela de seleção de jogadores aperte ✖, ●, ✖, ■, ✖, ■, ←, ●, →, ●, START

>> FULL AUTO aposta em tiroteios entre carros turbinados

F

Full Auto 2: Battlelines
PSP

MELHORANDO SEU ARSENAL
No menu principal do jogo, escolha opções em seguida Cheats. Depois é só apertar os botões referentes à trapaça desejada.
Destrave todos os carros:
↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↓, ↓
Destrave todas as armas:
↑, →, ←, ↓, START, START, L, L, ■, ▲, SELECT, R
Destrave todas as customizações:
▲, ■, ■, ■, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ▲
Destrave todos os eventos:
START, ←, SELECT, →, →, ▲, ✖, ■, START, R, ↓, SELECT

G

GOD OF WAR II
PS2

Alta resolução
Destrave os vídeos em alta resolução, no menu do jogo aperte L1 + L2 + L3 + ● + ■. Todos ao mesmo tempo.

H

HEADHUNTER
PS2

Debug Mode
Durante o jogo aperte e segure R1 + ■ e aperte START.

M

Minority Report
PS2

TRAPAÇAS PARA TODOS OS LADOS
Entre com os códigos abaixo, no menu de cheats:

NINJA - Destrave todos os combos
DIRECTOR - Destrave todas as animações
STRAPPED - Destrave todas as armas
STEELUP – Proteção
SLUGGER - Bastão de baseball
BOUNZMEN - Homens saltitantes
SKETCHPAD - Galeria de arte
STYLIN - Final dramático
WIMP - Seqüência final
BUTTERUP - Energia extra
FPSSTYLE - Mira livre
LRGARMS - Invencibilidade
PASSKEY - Seleção de fase
QUITER - Pular fase
MRJUAREZ - Munição no máximo
SCARYCLOWN - Jogue com Clown
JAILBREAK - Jogue com Convict
GNRLINFANTRY - Jogue com GI
HISSSS - Jogue com Lizard
BIGLIPS - Jogue com Moseley
WEIGHTGAIN - Jogue com Nara
HAIRLOSS - Jogue com Nikki
MRROBOTO - Jogue com Robot
SUPERJOHN - Jogue com Superhero
CLUMSY - Rag doll
SLIZOMIZO - Botão de câmera lenta

MX vs. ATV Unleashed: On the Edge
PSP

DESTRAVANDO TUDO
Coloque os códigos a seguir no menu principal do jogo.
TOOLAZY – Destrave todos os bônus do jogo.
BROKEASAJOKE – 1 milhão de pontos.
MINIMOTO – Destrave as motos 50cc.
LEADFOOT – Destrave todos os veículos.
WANNABE – Destrave todos os motoqueiros.
WARDROBE – Destrave todas as peças para os veículos.
PITPASS – Destrave todas as pistas.

>> MX oferece saltos radicais em rampas e barrancos enormes

S

Silent Hill 3
PS2

ROUPAS PARA MELHORAR O CLIMA
O jogo tem um clima de terror pesado e isso não vai mudar, mas depois que você termina o jogo uma vez, um menu de Extra Costume é liberado. Entre com um dos códigos abaixo para mudar a roupa do seu personagem:
HappyBirthDay - Heather
I_Love_You - Onsen

>> SILENT HILL 3

PutHere2FeelJoy – Block Head
TOUCH_MY_HEART - Don't Touch
GangsterGirl - God of Thunder
LightToFuture - The Light
ShogyouMujou - Transcience
BlueRobbieWin - Killer Rabbitt
01_03_08_11_12 - Royal Flush
cockadooodledoo - Golden Rooster
PrincessHeart - Transform
Shut_your_mouth - Zipper
Suspense - 13éme RUE
sLmLdGhSmKfBfH - Play
SH3_Wrestlarn - Site Game Reactor

Soul Reaver 2: Legacy of Kain
PS2

Destrave todos os extras
Para destravar todos os extras do jogo, no menu principal aperte: ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖.

>> SOUL REAVER é a espada espiritual usada pora Raziel

State of Emergency 2
PS2

Destrave simplesmente tudo
No menu do jogo, segure L1 + R1 apertados e faça a seguinte seqüência: ●, ▲, ■, ●, ▲.

T

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge
PS2

Liberando todas as fases
No menu principal do jogo, aperte L1, L2, L1, L2, L3, R1, R2, R1, R2, R3

Invencibilidade
Durante o jogo aperte →, ←, L3, R3, ←, →, R3, L3, para não ser atingido por nenhum inimigo.

TMNT
PSP

Destrave novas roupas
Durante a tela de instruções da missão aperte ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

Tony Hawks Downhill
PS2

SKATE TUNADO
No menu do jogo, vá até Opções depois entre em Cheat. Agora basta digitar o código escolhido e se divertir:
AdventuresOfKwang - Habilite todos os eventos
ShrinkThePeople - Pessoas pequenas
BirdBirdBirdBird - Pássaros grandes
BirdBirdBirdBirdBird - Pássaros muito grandes
FourLights - Skatista saído de uma obra de arte
NowYouSeeMe - Skatista invisível
DownTheRabbitHole - Mini skatista
IWannaBeTallTall - Skatista gigante
EvilChimneySweep - Skatista demoníaco
ChimneySweep - Skatista dombra
FirstPersonJam - Skatista em primeira pessoa
IAmBob - Stats perfeito
TightRopeWalker - Manual perfeito
LikeTiltingAPlate - Rail perfeito
PointHogger - Sempre special
ImInterfacing - Ativar todos os skatistas
RaidTheWoodshed - Ativar todas as pranchas e roupas
FreeBozzler - Ativar todos os filmes
IMISSMANUALS - Habilitar manuais
(↑ e ↓ no direcional digital)

U

Urban Chaos: Riot Response
PS2

MUITAS ARTIMANHAS
No menu principal, faça a seguinte seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ↓, ↑, ●. Isso vai habilitar a opção CHEAT, entre nesta nova alternativa e coloque os códigos que deseja:

DANCINGFEET - Ativa o modo disco.
BURNERSREVENGE - Ativa o modo terror.
BURNINGBULLET - Com apenas um tiro você elimina o inimigo
KEEPYOURHEAD - Todos em cabeças.
FRYINGTIME - Destrave a Shootgun.
MINIFUN - Destrave a minigun.
ULTIMATEPOWER - Destrave a MK3 com granadas infinitas.
ZEROTOLERANCE - Destrave a MK4.
KEYTOTHECITY - Destrave todas as fases.
Destrave a Swap Pistol
Pegue todas as 204 medalhas espalhadas pelo jogo todo.

Z

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER
PS2

Destrave todos os Power-ups
Enquanto você estive jogando uma das Zoradius Mission, aperte START e depois ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, R1.

>> TIM oferece dicas para enfrentar os ajudantes do Bicho Papão sem sofrer

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

TRAPAÇAS

>> por Leandro Rodrigues

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

O O GameShark e o Action Replay são acessórios especiais que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.

Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão de seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game pode travar;
- Boa parte dos truques não funciona a partir de save games. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas, alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade de seus jogos.

C

Cold Fear
AR
(Action Replay Max)

Código-mestre
6720-Q00K-ECR4N
84CZ-C9HK-E189P
Nunca Recarregue
N022-R3AJ-YYBNE
NPC8-FC4T-26BBA
Munição Infinita
M38M-3THY-AQVV9
WH06-QC7Q-TTJ05

Cold Winter
AR
(Action Replay Max)

Código-mestre
9EY8-DNDV-QUDNY
MEPP-U27E-J0VC4
3AGJ-CM99-18TFJ
8643-R7QU-FC2R4
EW9U-19E3-JFURX
TA74-XWP7-5V84C
XR40-0ZPK-ZQEC0
1N8G-BZZC-UGD0M
EJZW-UZTE-FP9DW
8KDQ-JVV7-260U9
KRA1-C9RJ-UAJ4F
HEAU-M83F-MPPTR
XZ51-0TQ8-78ZGA
6KUP-8KKV-VRQ0H
8RN9-B939-3B1J7
03AH-5PBC-9K2T7
DF40-KKXH-65GD0
Munição Infinita
E6WB-A731-Q782R
NXNE-BYA1-VX643
Proteção Infinita
7Z3J-Q2JW-QVGMK
TPNB-8HG5-RGZB7
Força Infinita
2GVQ-P76D-1CBT6
X1Q4-ANF1-DVC9W

>> Habilite todas as manhas para vencer a guerra em MOH

Granadas Infinitas
63J0-U9V6-WHVFR
NCMH-M5AV-K7F4Y

L

Legend of Spyro: A New Beginning
GS
(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
980FA7ED 78C90378
Energia Infinita
4867A840 0C427A56
1BD3E5CC 0CA57A65
Fúria Infinita
4867A8A5
0C427A56
018CE5CC
0CA57A65
Pontos de Upgrades Infinitos
2867A8A1
B1837A65
- Destrave os Ataques Fire
2867A8E6 0CA57A0F
Electric
2867A85A 0CA57A0F
Ice
2867A8A0 0CA57A0F
Earth
2867A81E 0CA57A0F
Destrave Tudo
4867A8E6 0CD07AF1
5963E538 0CA57A65

M

Medal of Honor: Vanguard
GS
(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
98504AAE 789233E9
Energia Infinita
28153A40 6DB95240
28153AD8 F8AA7AF1
28153AED 8BE85240
2804EEA1 A1428876
2804EE78 019656E5
Munição e Granadas Infinitas
280324A9 0CA57A65
Nunca recarregue
2800E319 0CA57A65
Força Infinita
280415DE 0CA57A65
Destrave Todas as Fases
28153A0C 6FFB7A56
28153A72 A1264DB3
28153AA1 95FB7AF2
2831E61E A1428864

Até o Spyro ganha bafos poderosos com GameShark

R

Ratchet & Clank Going Commando
AR
(Action Replay Max)

Código-mestre
E128-4GZT-8FYYT
Y0P3-D29D-HYYKU
Energia Infinita
DJUM-C0H7-UWQYK
MEDB-6D8P-D77YW
Todos os Pontos de Habilidades
YHGU-ZUK5-TX8BF
THH7-DYC4-TZR63
VFUQ-PT9Q-423V8
FAQ8-76FD-PXR63
WT8Q-EUVX-J4CXC
XNV0-GZZQ-KYYZF
H3QD-51AC-N73GP
2YER-XU4X-NNB76
HQ0P-57E5-K6G6W
Tenha Todos Itens e Armas
ZE1Y-EYA6-0XBNC
K6BG-CBJ6-0EEMH
HKZX-7K3J-EUR1B
F4Q4-3RJX-RA4E6
P911-GRQ1-QTW0U
0GP2-T348-ARHR3
TDQZ-W7TY-MBGX5
Z7TR-V0H5-Y0WJM
1025-V933-KY7DD
GC5M-2E1Q-BQPA9
V5UW-RGVA-DHCYX
BGRE-7XBF-Y4EDR
XGGR-KGKU-3F2JP
T50F-UQYK-2GUWK
BJWU-J3Q5-WYXF6
- Armas com Munições Infinitas
Chopper
4XKU-ET03-J8A2B
36Y7-AN4J-KJ3YH
Pulse Rifle
54NH-DW37-BZA16
GX3K-MZ1C-UJ4R3
Seeker Gun
MU3Z-E25N-6QX6K
T0AT-KR82-AED73
Blitz Gun
ZNB3-3RQ0-DHB79
Y6ZY-RKQW-2V7TX
Minirocket Tube
358K-PAFP-VPVD3
JF9Z-YZUF-R48CZ
Plasma Coil
HEGG-QAHY-RMH9Z
VYHX-K3N4-T3CX5
Lava Gun
KEDU-1504-T4BJP
ZDV5-XET9-GD4HG
Lancer
6Z4B-5RPN-8UKV3
1CAY-5NVR-K27RB
Synthenoid
JK38-E0MY-W1CMP
UCNG-M3V7-HC1EM
Spiderbot Glove
D65Z-AC3K-QZ7UA
H6UE-2KK1-9X3Z1
Bouncer
2K9H-XW7E-6BKKM
Z84K-BBJR-M0V1P
Miniturret Glove
BDY5-NV7N-ACH3E
W2ZT-TJNB-GYK38
Gravity Bomb
MNZ9-8AW4-6GP58
YTWF-2WT3-2JG2J
Zodiac
X7JY-M58K-NDFP0
MC01-EADH-B61DR
RYNO II
C8KD-QC3P-JV0YR
VD9E-J0BG-AYZ5P
Shield Charger
MA9P-H8MD-WN038
T8XW-6GR2-9D6M6

S

SnoCross 2
GS
(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
980518F2 78266A03
Grana Infinita
28229E78 1CD1A03E
Sempre em Primeira Lugar
2822A193 0CA57A56
Destrave Todas as Categorias de Snowmobile
482287A9 0CA37A56
5963E55D 0CA57A65
Libere Todos os Upgrades de Performance
48227882 0C857A56
5963E501 0CA57A65
Destrave Todos os Snowmobiles
28153A40 B2FB4D5A
28153AD8 44A77A64
28153AED 44FB7A6F
28153AD0 21267A65
28153A0C B23E7A6A
28153A72 60267A65
28153AA1 47A7885C
28153A03 FBD97A65
28153AF7 0C15ECE2
28153A54 A1810559
282CE2AE A1428876
282CE282 01FB7AED

Spiderman 3
GS
(Gameshark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
985BBC93 78A1AB24
Hero Points Infinitos
28153A40 B18F7A65
28153AD8 6D7C7A03
28153AED 01154B65
28153AD0 A1483DD7
28153A0C B11B6965
2837F172 A1428876
2837F1A1 01A73EE5
Energia Infinita
28153A03 6D8F7A54
28153AF7 8BB97A54
28153A54
A19B5CE4
28153A01
4696EC28
28079893
A14288E5
280798E9 01A7AA7C

>> Humilhe os inimigos do Aranha com as nossas dicas

MDG
MUNDO DOS GAMES

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES
NOS PRINCIPAIS CANAIS DE OFERTAS
DA TV

ENVIAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL

MP4
R$ 159,00

PlayStation 2
+ MEMORY CARD
R$ 499,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PlayStation 3
R$ 2200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

Nintendo WII
R$ 1200,00*
(somente para pagamento em dinheiro)

PROMOÇÃO QUERO TUDO SUPER
(consulte condições)

Console PS2	Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Memory Card	Caneta PS2	CD Musicas	Tapete de Futebol	Suporte PS2	Controle Remoto	Cabo Extensor

AS LOJAS MUNDO DOS GAMES
E A RÁDIO TRANSCONTINENTAL FM
AGORA SÃO PARCEIRAS NAS MELHORES
PROMOÇÕES DO SEU DIAL.

TRANSCONTINENTAL FM 104,7

INFORMAÇÃO, MÚSICA E MUITO VÍDEO-GAME.
www.transcontinentalfm.com.br

www.mundodosgames.net

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

imagens meramente ilustrativas / crédito sujeito à aprovação / promoção válida enquanto durarem os estoques

>> por Leandro Rodrigues

Séries que viraram jogos

A exemplo dos filmes, as séries de TV também oferecem muita inspiração para os jogos de videogames

The X-Files: Resist or Serve

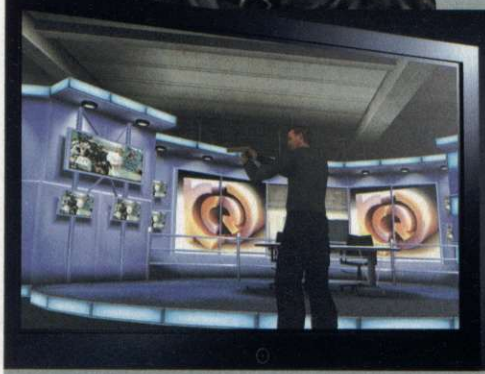
Esta não é a primeira aparição de *Arquivo X* nos consoles da Sony, porém é o primeiro adventure inspirado no seriado que permite jogar com a dupla Mulder e Scully. *Resist or Serve* é baseado na sétima temporada da série e oferece ação considerável e desafio instigante, além de cenários e personagens bem trabalhados e dublagem conduzida pelo elenco oficial. O jogo foi abafado por outros lançamentos da época, mas merece atenção.

Alias

A agente Sydney Bristow, protagonista da série *Alias*, provou que realmente é uma ótima espiã e invadiu o PS2 sem chamar a mínina atenção do público. É uma forte candidata a estrelar a seção "Review que Ninguém Viu". Em sua aventura virtual, Sydney pode usar dezenas de armas e disfarces para encarar fases de pura ação alternadas por situações de furtividade.

Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds

A caçadora de vampiro não fez feio nos videogames e botou para quebrar em um jogo repleto de ação e suspense. A trama ocorre entre os eventos da quinta temporada da série: uma brecha dimensional foi aberta pelo "Mal Puro" e quer consumir toda a humanidade, uma desculpa e tanto para a loirinha descer o braço (e pernas) em todos os mortos-vivos que cruzarem seu caminho.



24 Horas: The Game

Esta foi, sem dúvida, a série que mais aproveitou a conversão para os videogames. Não se trata de um jogo muito bonito (os cenários e personagens são até meio toscos), mas apresenta um enredo muito bem amarrado que complementa a história da série de TV. No jogo, Jack Bauer e seus companheiros da UCT (Unidade contra Terrorismo) fazem de tudo para combater várias atividades terroristas em acontecimentos que acontecem entre a segunda e a terceira temporada da série. Imperdível!

Fora do horário nobre

Outras séries também fizeram sua estréia nos consoles da Sony, mas praticamente foram ignoradas pelos jogadores. São elas:

Dark Angel: Vampire Apocalypse (2001, PlayStation 2)
Friends: The One With All The Trivia (2005, PlayStation 2)
Miami Vice: The Game (2006, PSP)
The Sopranos (2006, PlayStation 2)

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive, Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES, CABOS, CONECTORES, CONTROLES, MEMORY CARD, CONVERSORES, RF, CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda

TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441

www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-8830	Tel:(0xx19)3236-0179

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

OGILVY

WWW.XGAMESWATCHES.COM.BR

REF: XMPPD015 - XMPPD003

PRODUZIDO NO PÓLO INDUSTRIAL DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

GAMES

PRA QUEM TEM PULSO FORTE.